enterbrain mook

ARCADIA EXTRA Vol.4

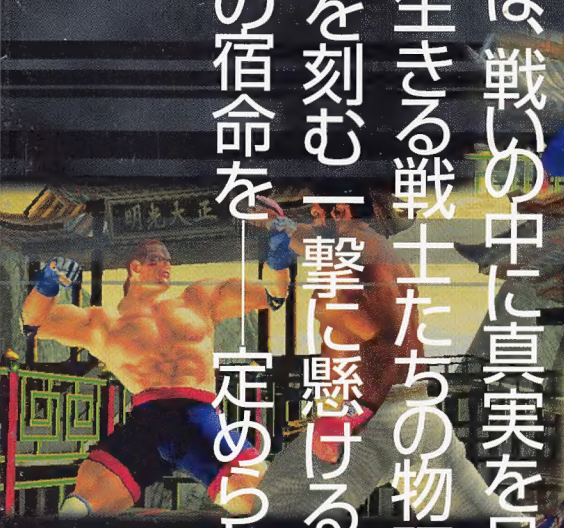
バーチャファイター4 レッドブック ～エレメンタリー フェイズ～

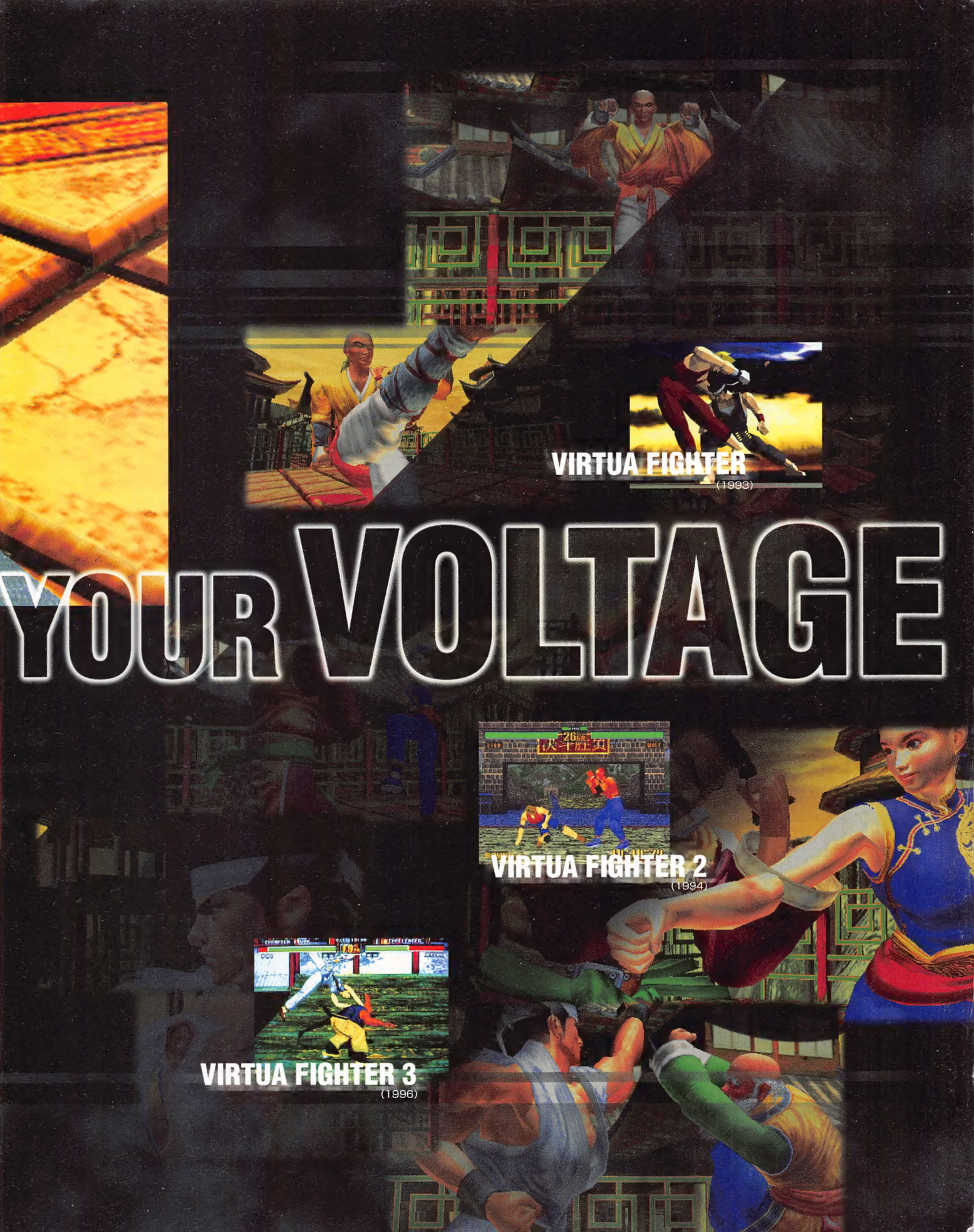
VIRTUA FIGHTER 4 RED BOOK

-ELEMENTARY PHASE-

GET ON

それは、戦いの中に真実を見た、
拳で生きる戦士たちの物語。
明日を刻む一撃に懸ける、
灼熱の宿命を――定められた物語。




VIRTUA FIGHTER
(1993)
YOUR VOLTAGE
VIRTUA FIGHTER 2
(1994)
VIRTUA FIGHTER 3
(1996)

ARCADIA EXTRA Vol.4

Virtua Fighter 4 Red Book
～ELEMENTARY PHASE～

Contents

Introduction & VF.NET

VF.NET マニュアル 004-009
本書の見方&用語解説 010-011
コラム：登場セリフ 012
コラム：勝ちセリフI 030
コラム：勝ちセリフII 178

System & Tutorial

基本操作法一覧 014-015
VF講座　入門編 016-017
避け/避け攻撃 018
壁 019
起き上がり/受け身 020
当て身/さばき 021
ヒット効果 022-023
投げ/投げ抜け 024-025
ステージ紹介 026-029
この変更点に注目せよ 176-177

Personal Datas

	Characters	Technique	Tactics	Technique List
Akira Yuki / 結城 晶	032	046-053	180	194
Jacky Bryant / ジャッキー・ブライアント	033	054-063	181	195
Sarah Bryant / サラ・ブライアント	034	064-073	182	196
Lau Chan / ラウ・チェン	035	074-081	183	197
Pai Chan /パイ・チェン	036	082-091	184	198
Wolf Hawkfield / ウルフ・ホークフィールド	037	092-101	185	199
Jeffry McWild / ジェフリー・マクワイルド	038	102-111	186	200
Kage-Maru / 影丸	039	112-121	187	201
Shun Di / 舜帝	040	122-133	188	202
Lion Rafale / リオン・ラファール	041	134-141	189	203
Aoi Umenokouji / 梅小路 葵	042	142-151	190	204
Lei Fei / レイ・フェイ	043	152-161	191	205
Vanessa Lewis / ベネッサ・ルイス	044	162-175	192	206

introduction & VF.NET

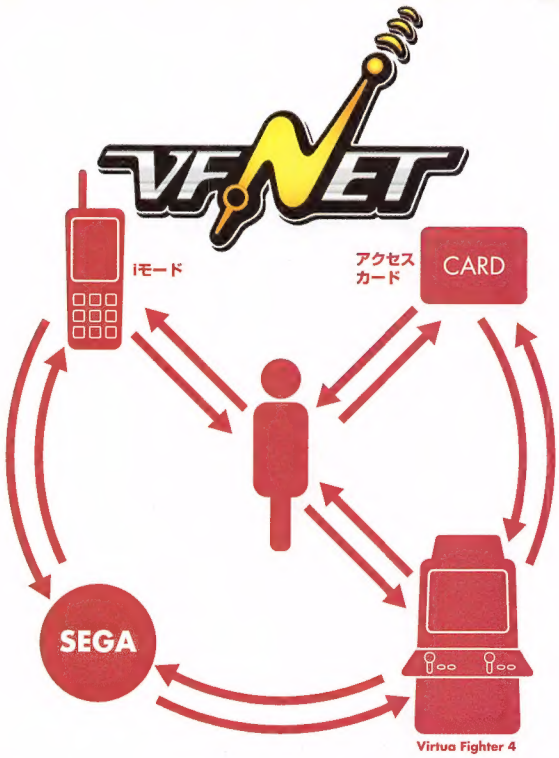
004>>>>>012

導入／VF.NET

VF.NETマニュアル

『Virtua Fighter 4』は、1対1の格闘ゲームに留まらない可能性を持っている。その中核をなすのが「VF.NET(ブイエフ・ネット)」である。ゲーム筐体と携帯電話をネットワーク化し、プレイヤーデータを蓄積することで、ユーザー間コミュニケーションやキャラクターカスタマイズといった新しい遊びを提供してくれるのだ。VF.NETへ参加する「アクセスカード」、データを閲覧するための「iモード端末」。この2つを手にすれば、格闘ゲームが新時代のアーケードゲームへと昇華されるのだ。

闘いの場に出る前に、VF4の世界を無限に広げるVF.NETを頭に入れておこう。



VF.NETを利用するために

①VF.NETへの登録キーとなるアクセスカードは、自動販売機「カードベンダー」または店内カウンターで購入する(1枚500円)。裏面には「アクセスコード」がプリントされており、iモードでユーザー登録する際の認証番号となる。

②ゲームプレイ時は、キャラクターを決定する前に筐体コントロールパネルにある差込口へアクセスカードを挿入すること。キャラクターを決定した後にカードを挿入しても認識しないので、料金投入前にセットするように。また、プレイ中にカードを抜くのは厳禁。セーブできなくなるほか、勝ったとしても敗戦と判断されるので、画面左下に表示される指示に従うようにしよう。

カード使用回数には上限があり、500回対戦すると使えなくなる。それまでに蓄積したプレイデータは、新規カードに移行できる。旧カード挿入直後にⓅⓀⒼを同時押しすると更新モードになり、データ移行が可能になる。

③VF.NETに蓄積されたデータを閲覧するには、NTTドコモのiモード端末が必要となる。VF.NETの月額情報料金は300円。これにパケット通信料が加算されていく。

VF.NETでできること

●段位認定 P005
VF段位をゲーム画面に表示

●リングネーム登録 P005
任意の名前をリングネームとして登録

●バトルアリーナ P006~007
iモードゲームでVF4アイテムや待ち受け画像を取得

●キャラクターカスタマイズ P007
カラーやアイテム設定でキャラクターが変化

●評価 P008
対戦相手のプレイを評価

●チーム P008
仲間とチームを組む

●ランキング P008
VF4全国順位や様々な記録のランキング

●検索 P009
店舗情報・プレイヤー情報を取得

●VFニュース P009
VF4ニュースをリアルタイム配信

●VF技データ P009
キャラクター別のコマンドを表示。

VF.NETが格闘ゲームにこれだけの機能を付加させるのである。次ページからは各機能を利用するための手順を紹介していこう。なお、本書で紹介するVF.NETシステムは、VF4発売前7月23日時点での仕様である。

段位認定

対戦を重ねて、VF4の実力を示す段位を獲得しよう。最初の目標は初段だ。

カードをセットすると「10級」スタート。

対戦で経験値を稼ぐ。

経験値が一定まで貯まると段位認定戦。

勝てば昇段となる。

経験値とは？

対戦するだけで1pt、勝利すればさらに獲得できる。また、自分より上段の相手に勝ったり、連勝を重ねると高ポイントとなる。

段位システム

10級からスタート。一定ポイントを獲得すると8、7級～と昇段する。1級の次は初段、二段～となる。1級までは一定ポイントを獲得し、段位認定戦（対戦中に突然発生）に勝利すれば昇段可能。初段からは、経験値ではなく、有段者同士の対戦で昇段、戦績によっては降格もあり得る。

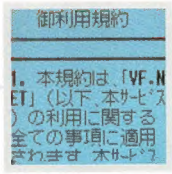
登録

VF4をプレイしたら、iモード携帯電話でVF.NET会員になろう。同時にキャラクターも登録させよう。

※の項目は右段に解説あり。

携帯電話のiメニューからセガモードへアクセス。(※①)

続いて「セガモード」から「VF.NET」へ入る。



利用規約は熟読しよう。

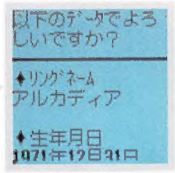
「マイメニュー登録」からVF.NETへ会員登録する。

次にiモードを利用するためのパスワードを入力。(※②)

入会データを登録　まずはリングネームから。(※③)

全半角カタカナ、半角英数、漢字とすべてOK。

自分の生年月日・性別入力。

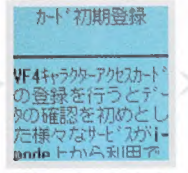


データ内容を確認。

登録用メールを送信。(※④)

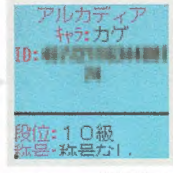
登録完了を知らせるメールが到着する。(※⑤)

VF.NETの会員登録完了。



会員になったら、VF4のアクセスカードを登録しよう。

アクセスコード入力。(※⑥)



キャラクターが登録され、VF4の世界が広がっていく。

①iメニューからセガモードへ

携帯電話のトップ画面にあるiメニューからVF.NETへ行こう。iメニュー>ゲーム・占い>ゲーム>セガ・モード>VF.NETと行くか、http://i.virtuafighter.net/を入力。(iモードブラウザーの都合で変更の可能性あり)

②iモード利用パスワード

初期設定は「0000」になっていることが多い。アクセスできたら他人にわかりにくい数字に変更しよう。

③リングネーム登録

VF4ゲーム画面に登場させる名前を入力する。後で変更も可能。

④登録用メール送信

メールアドレスを登録するものなので、件名・本文は必要なし。

⑤登録完了メール

次回から、iモードメニュー>iメニュー>マイメニューでアクセスできるようになる。

⑥アクセスコード入力

アクセスカード裏面にある16ケタの数字を入力する。なお、1度登録したカードを別の端末から再登録することはできない。

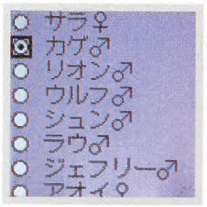
VF.NET トップページ コンテンツ

①ゲームで遊ぶ
②カード情報を見る
③チーム
④アーケード情報
⑤VFニュース配信
⑥ショートカット
⑦VF4技データ
⑧各種設定
⑨システム説明

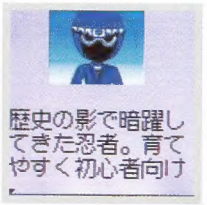
VFバトルアリーナ

VF.NETのコマンド型ミニゲーム。ミニでも立派なネットワーク対戦ゲームだ。

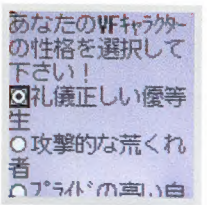
●キャラクター登録



まずは使用キャラを決定。VF4の使用キャラでなくてもよい。



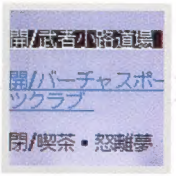
各キャラクターのプロフィールもここで閲覧できる。



キャラクターの性格を設定する。

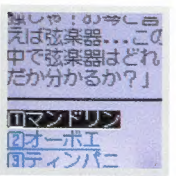
●トレーニングモード

実戦の前にキャラクターを鍛える。



数ある道場の中から修行の場を選択。

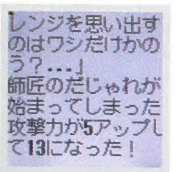
修行内容を選ぶ。道場ごとに個性的な師匠がいる。



修行内容は、いずれも三者択一方式で進んでいく。

「交換堂アップ」で、覚えた技を並び替える。並び順で、強力な「コンボ技」が発生することもあるらしい。

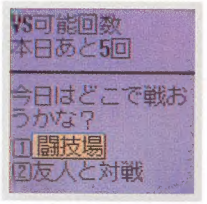
「バーチャスポーツクラブ」のマイケル先生と「カジノロワイヤル」ぼえこ先生。道場ごとに鍛えられるパラメーターに特徴があるので、バランスよくトレーニングを積もう！



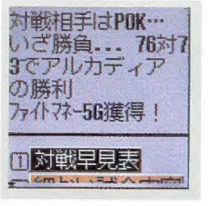
選択肢によって、修行の成果が変わっていくのだ。

●VSモード

[闘技場]

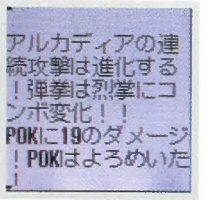


闘技場では不特定多数のプレイヤーとネットワーク対戦可能。



勝ったらファイトマネーが貰える。

修行を積まずして勝つのは難しい。



対戦後には試合の経過を詳細まで見ることができる。

キャラクター登録

VF.NETの大きな特徴となっているのが、iモード版ネットワーク型育成ゲーム「VFバトルアリーナ」。リングネームを登録し終えたら、VF.NETのメニュー画面から「①ゲームで遊ぶ」を選択。まずは「バトルアリーナ」専用のキャラクターを設定しよう。アクセスカードを登録しているキャラから変更してもよい。

キャラを選択したら性格を選択する。この性格が実に幅広く、VFキャラらしからぬユニークなものも用意されている。キャラクターの成長に影響するようだ。

トレーニングモード

育成ゲームというジャンルの通り、日々修行を積んでキャラのパラメーターをアップさせ、育てていこう。修行は武者小路道場、バーチャスポーツクラブ、喫茶・怒離夢、VF学習塾、カジノロワイヤルから選択できる（他にも神出鬼没な道場もあるようだ）。なお、アクセスした時間で閉まっている道場もある。

特殊な役割を果たすのが交換堂アップというところだ。ここはキャラの修得した技を並び替えられるという場所なのだが、これはVSモードの闘技場・CPU戦に関わってくる。

さて、いざ修行となったらプレイヤーは修行内容を3つの中から選択し、さらに行動内容や回答を問う三択の設問で修行を進める。この選択によって大幅にパラメーターがアップしたり、逆にまったく成果がなかったりすることもある。1日に修行できる回数が5回に限られているので、できるだけいい結果を残していきたいところだ。パラメーターが規定量アップすると、新たな技を修得する。また、レベルアップイベントが発生し、それをクリアできればVF4で装着できるアイテムや待受画像・着信メロディーなどがもらえる。

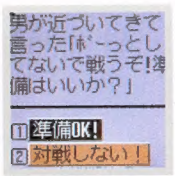
闘技場

VSモードの最初にあるのが「闘技場」。闘技場にアクセスしている全国のプレイヤーと対戦する場所だ。対戦相手を決定すると結果が表示され、その後で細かい試合経過や相手のパラメータを確認できる。勝利時に貰えるファイトマネーは自分のキャラレベルが高いほど高額になる。

友達と対戦

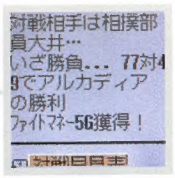
バトルアリーナでは、友達と対戦することもできる。勝者にはファイトマネーが贈呈され、対戦相手の友人へはメールで対戦結果を知らせる。友人を登録するには相手のバトルアリーナIDが必要となり、最大8人まで登録可能。なお、自分のバトルアリーナIDは、バトルアリーナTOP>⑦BAマイデータで確認できる。

[CPU戦]



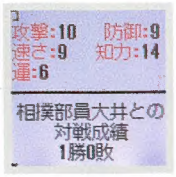
「準備OK！」でCPU戦開始。

闘う相手キャラを選択。



流れは対人戦と同様だ。

CPUのプロフィールもある。



初心者はCPU戦がおすすめ。

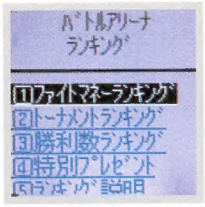
CPU戦

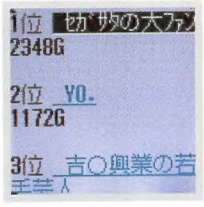
CPU戦の名称は自分のキャラクターレベルによって変わる。レベル1なら「格闘技同好会」レベル2で「ストリートファイト」……といった具合だ。闘技場よりも初心者向きの相手が多いので、キャラがある程度育つまで、ここでファイトマネーを稼ぐのもいいだろう。基本的な試合の流れは「闘技場」と同じ。

バトルアリーナランキング

『VFバトルアリーナ』に登録・参加しているプレイヤーのランキングが掲載されている。稼いだファイトマネー順、トーナメント結果によるランキング、総勝利数順で見ることができる。

[バトルアリーナランキング]





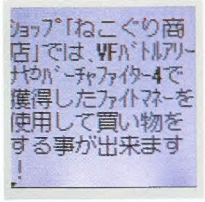
参加プレイヤーのランキングが項目別に閲覧できる。

アイテム／キャラクターカスタマイズ

VF4&バトルアリーナの戦績で使用キャラを自分流にカスタマイズできる。携帯アクセサリーもあるぞ。

[アイテム]

アイテムを装着したVF4キャラたち。「バトルアリーナ」で遊んだ結果が、アーケードの「VF4」に反映される。これぞVF.NETの魅力だ。



[カラーリング]

"青道着アキラ"で乱入すれば、ゲームセンターで注目されること間違いなし。

[待ち受け画像／着メロ]

「バトルアリーナ」から携帯待ち受け画像もダウンロードできる。

アイテムへのアクセス

VF.NETトップメニュー>②カード情報を見る>アイテム

アイテム

『バトルアリーナ』内に設置されたショップやゲーム中に発生するイベントにより、さまざまなアイテムが入手可能だ。アーケード版VF4のキャラに装着できる。

カラーリング

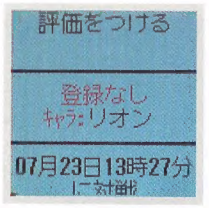
アーケードでアクセスカードを差してプレイすることで経験値がたまる。経験値を増やしていくことで、従来は選べなかったカラーリングに変更できるのだ。

待ち受け画像／着メロ

これも『VFバトルアリーナ』内のイベントやショップ、トーナメントにて入手可能。獲得できたら、ダウンロードしてセーブするのを忘れずに。

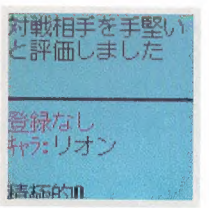
評　価

VF4で対戦後はお互いに相手を批評しよう。この評価がたまれば自分の戦闘スタイルを再確認できる。



VF4の対戦履歴を呼び出し、過去の相手データを表示。(※)

相手の闘いぶりを思い出し、評価項目を選択。



正しく評価してあげよう。

リプレイ画面中にⓅ＋Ⓚでブックマーク。

評価へのアクセス

VF.NETトップページ>②カード情報を見る>カードを選ぶ>カードメニュー>対戦履歴>相手を評価する

相手データ

VF.NETサーバーは、ゲームセンターでの過去5戦を自動的に記録している。順次更新されていくのだが、もし気になった相手プレイヤーがいたら、対戦後にⓅⓀ同時押しコマンドを入力しよう。相手のプレイヤーデータがサーバー上にブックマーク保存されるのだ。

アドバイス

プレイヤー間で評価するほかにアドバイス機能もある。自分のプレイデータをVF.NETサーバーが分析、上達へのヒント・欠点の指摘など、闘い方について詳細なアドバイスを受けることもできる。

チーム設定

オリジナルVFチームを作って、みんなで競え！

バーチャファイター仲間とネットワーク上でチームを結成することができる。全国に存在するチームと対抗戦をプレイしたり、全国チームランキングなどを楽しめるようになる。なお、既存のチームに新規入会するには、チーム名とパスワード入力が必要になる。

チームへのアクセス

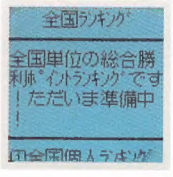
VF.NETトップページ>③チーム

チームメイト検索

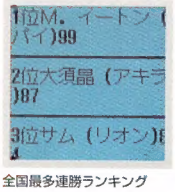
任意で設定したチームメイトが、VF.NETに接続された筐体でVF4をプレイしていたら、どこのゲームセンターにいるか居場所がわかるようになる。

ランキング

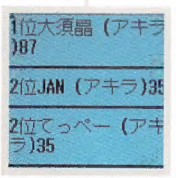
全国のVF4プレイヤーデータを蓄積し、あらゆるジャンルの全国順位がリアルタイムで集計・更新されていく。



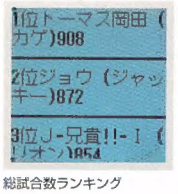
記録ランキングページ。連勝・勝数・負数・キャラ別・試合数・評価などがある。



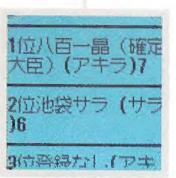
全国最多連勝ランキング



アキラ連勝ランキング



総試合数ランキング



評価項目別ランキング

ランキングへのアクセス

VF.NETトップページ>④アーケード情報>全国ランキングor記録ランキング

全国ランキング

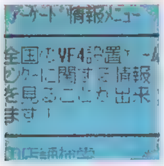
総合勝利ポイントの全国統一ランキング。個人・チーム単位のランキングがあり1日1回更新される。勝利ポイントとは、全国各地のゲームセンターでVF4の対戦を行なうと、その勝敗結果に応じて加算or減算されるポイントのこと。

店舗別ランキング

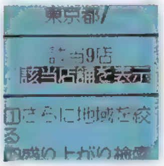
全国ランキングと同様の項目で、店舗内だけでのランキングも閲覧することができる。お気に入りの店舗での入賞を目指そう。

検索

VF設置ゲームセンターの場所にはじまり、その店のレベルや混雑具合まで一気に検索できる。

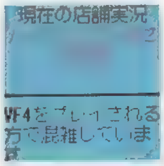


全国のVF4設置店データを検索できる。



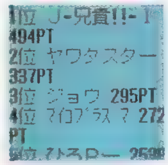
まずはエリアから限定。

個別店舗も選択できる。



検索時点での稼働状況をひと目で確認できる。

店舗内での有段者数分布も表示。

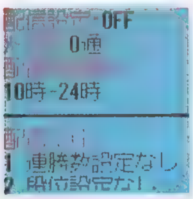


個人ランキングまで表示。

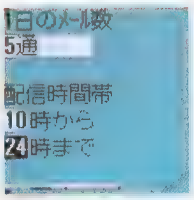
> **検索へのアクセス**
>
> VF.NETトップページ>④アーケード情報>店舗検索
>
> **条件検索**
>
> [illegible]「集まる店舗」といった細かな条件検索も可能になる予定。また、「有名プレイヤーがどこのゲームセンターでプレイしているか？」といったピンポイント検索も可能となる。

VFニュース

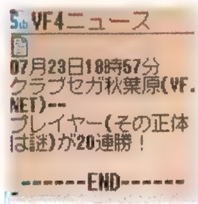
VF4で今どんな事件が起きているのか？ 連勝記録やレアアイテム出現などリアルタイムで携帯電話にニュースメールが飛び込んでくる。



指定エリアで起きたニュースを受信するか否かを設定。



1日に受け取るメール数、ニュース配信時間帯を設定。

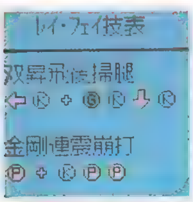


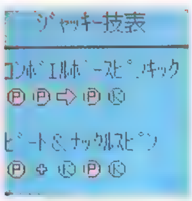
設定が完了するとすぐにニュースメールが舞い込んでくる。

> **VFニュースへのアクセス**
>
> VF.NETトップページ>⑤VFニュース配信
>
> **ニュース設定**
>
> 連勝記録（20連勝以上から50連勝以上まで10連勝刻みで設定）・特定段位プレイヤーの来店状況・レアアイテム出現などニュ[illegible]ことができる。なお、1日に受信できるメールは最大5通まで。

VF技データ

プレイ中にどうしても思い出せない技コマンドがあったら……。すぐに携帯電話で確認しよう。



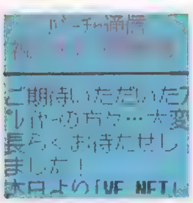


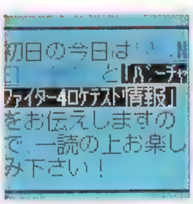
> **技データへのアクセス**
>
> VF.NETトップページ>⑦VF4技データ
>
> **キャラクター技データ**
>
> どうしても、コマンドが思い出せないときにゲームセンターにいながら確認できる便利な機能。将来的には詳細技データまで表示予定。内容は随時更新されるので、新技が発表されることがあるかもしれない

その他

VF4とVF.NETを利用する便利な機能がたくさんある。

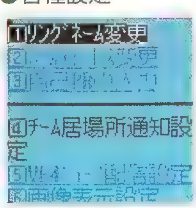
●新着情報





アーケード情報が随時トップページに表示される。

●各種設定



自分のデータを確認・変更することができる。

> **新着情報へのアクセス**
>
> VF.NETトップページ>新着情報
>
> **各種設定へのアクセス**
>
> VF.NETトップページ>⑧各種設定
>
> **システム説明**
>
> 各コンテンツのシステムや利用方法を掲載するヘルプ機能
>
> VF.NETトップページ>⑨システム説明

本書の見方&用語解説

本書の内容をより深く理解するために……

[illegible]ために、まずはこのページに目を通すことを推奨したい。

コマンド表記

本書中のコマンドは、すべて自キャラクターが1P側にいる（右を向いている）ことを前提に表記してある。各コマンド表記の意味は、右の表組にある通りだ。

なお、複数のコマンドが続けて書かれているものは、そのコマンドを左（上）から順に連続で入力するという意味。また、白い矢印の直後にボタンが書かれている場合は、原則としてレバーとボタンを同時に入力しなくてはならない。たとえば「ⓅⓅⓀ+Ⓖの場合は、⇨とⓅを同時に入力した後、Ⓟ、Ⓚ+Ⓖ（同時押し）、と順に入力することを表している。

レバー&ボタン入力の表記

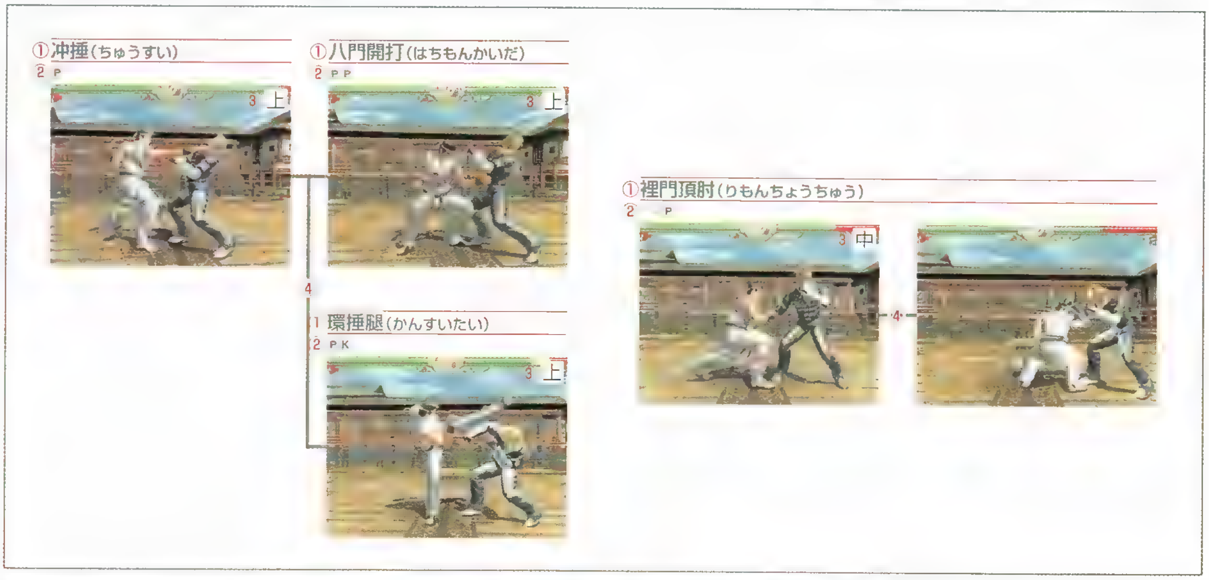
Ⓟ	パンチボタンを入力	⇨	レバーを矢印の方向に一瞬だけ入力
Ⓚ	キックボタンを入力	➡	レバーを矢印の方向にしばらく入力
Ⓖ	ガードボタンを入力	＋	その前後に表記されたボタンを同時に入力

入力する状況が限定されている場合の表記

○○ヒット後	○○の技がヒットしているときに、続いて表記されているコマンドを入力
○○中	自キャラが○○の状態にあるときに、続いて表記されているコマンドを入力
敵○○	敵が○○の状態にあるときに、続いて表記されているコマンドを入力
対○○	敵が○○の技を出してきたときに、続いて表記されているコマンドを入力

技表の見方

※P.046からP.175の技表では、起き上がり攻撃すべて、およびダウン攻撃・背後攻撃・ジャンプ攻撃の大半を省略させてもらった。これらの技のデータはP.194からの技一覧に掲載しているので、そちらを参照されたい。



①技名／その技の名称。コンビネーションに関しては、その技で止めた場合の名称を表記してある。

②コマンド／その技を出すために必要なコマンド。コンビネーションに関しては、そこに至るまでのコマンドをすべて表記してある。

③特性アイコン／主にその技の攻撃属性を表すアイコン。それぞれの意味は右のカコミを参照のこと。

④連続写真ガイドライン／2枚以上の写真が、連続した動作であることを表すライン。基本的に左から右、上から下の流れで進んでいる。なお、サンプルの左側のようにコンビネーションである場合と、右側のように1つの技のモーションを複数掲載してあるものがあるので注意してほしい。

アイコンの種類と意味

攻撃属性を表すもの

- 上　上段攻撃
- 中　中段攻撃
- 下　下段攻撃
- 下　特殊下段攻撃
- 投　投げ技、投げコンボ
- キ　キャッチ投げ
- ヒ　ヒット投げ
- 当　当て身技、いなし技
- ダ　ダウン攻撃、ダウン投げ
- 特　特殊移動、構えなど

技後に特定の構えへ移行することを表すもの

- フ　フラミンゴへ（サラ）
- 仆　仆腿へ（パイ）
- 十　葉隠流 陽・十文字へ（カゲ）
- 転　転倒立へ（シュン）
- 横　横寝へ（シュン）
- 張　張果老へ（シュン）
- 敗　敗式へ（レイ・フェイ）
- 独　独立式へ（レイ・フェイ）
- 涅　涅槃式へ（レイ・フェイ）
- 跨　跨虎式へ（レイ・フェイ）

そのほか

- 寸　寸止め可能技（アオイ）

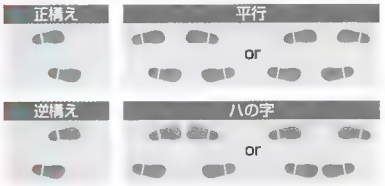
本書の内容

※本書の内容は、製作時点での最新バージョンに基づいて執筆、撮影しています。実際のゲームはバージョンアップ（変更）される可能性があることを御了承ください。

用語解説

ここでは、本書で活用している「VF」用語を解説していく。攻略文中で意味が分からないものがあったら、このページを参照してみてほしい

足位置　キャラクターの足の位置（構えを）表す用語。相手と同じ足を前に出した状態を足位置平行、その逆を足位置ハの字と表記してある。また、相手とは関係なく、スタート時の構え（右足を前に出した状態）を正構え、その逆を逆構えと呼んでいる。



当て身　相手の打撃技を受け止めてダメージを与える技を表すゲーム用語。『VF4』では、一部のキャラクターのみが持つ。言葉本来の意味とは異なるが、本書中では便宜上この用語を使っている。

浮かせ技　ヒット時に相手を浮かせ、その後空中コンボが狙える技。主に、通常のダウン技よりも相手キャラクターを高く浮かす性質を持つ技をこう呼ぶ。

回復　よろけたときにレバーやボタンを素早く操作し、行動不能時間を短縮する行為。『VF4』では、回復可能な状況になると画面上にレバーのマークが出るようになった。また、画面表示はないが、ダウンしたときも回復によって起き上がりを早めることができる。

カウンターヒット　相手の技の出始めに打撃技がヒットすること。ダメージが上昇するほか、相手のやられ方が変化することもある。『VF4』では、カウンターヒット時に黄色く光るエフェクトが出るようになった。

確定　技をガードした後の反撃や連続技などで、技が確実にヒットする状況のこと。投げの場合は、投げ抜け以外で回避できないものが該当する。確定の反撃を「確定反撃」と表記している場合もある。

キャッチ投げ　打撃技の発生途中にも決まる投げ技。ウルフのキャッチや、ベネッサの各種下段投げが代表例。上段、下段の区分があり、上段は立ち状態、下段はしゃがみ状態の相手にしか決まらない。

硬化（硬化時間）　技を出した後のスキや、相手の技をガードしたときなどに、キャラクターが行動不能になる時間を表す。硬直（硬直時間）も同義。

五分　相手キャラクターと自分のキャラクターの硬化が同時に解ける状況のこと。「○○をガードさせた後は～の状況になる」などと使われる。

コンボ　連続攻撃（受ける側が回避できないもののみ）の呼称。浮かせた後の空中追い打ちが代表例。

しゃがみⓅ　🡻Ⓟのコマンドで出せるパンチ技の総称。しゃがみパンチ、下Ⓟなどとも呼ばれる。『VF4』では、立ちガード、しゃがみガードのどちらでもガードすることが可能。

ジャスト受け身　一部の投げ技をくらった後にタイミングよく受け身を取ることで、落下時に受けるダメージをなくすテクニック。ジェフリーのボディーリフトやウルフのジャイアントスイング後が代表例。

小カウンター　相手の技のスキに打撃技がヒットすること。ダメージがわずかに上昇する。相手のやられ方は、一部の例外を除いて通常ヒットと変わらない。

背中側　避けの方向を表す用語で、相手が踏み出している足の方向のこと。「～に避ける」などと使われる。また、相手が引いている足の方向は腹側と呼ぶ。

先行入力　キャラクターの硬化時間中に、コマンドを入力すること。『VF』シリーズでは、硬化時間の終わり際にコマンドを入力した場合、硬化が解けた瞬間に技が出る仕組みになっている。スムーズにキャラクターを動かすうえで、必須のテクニックだ。

ダウン攻撃　相手がダウンしているときのみ出すことができ、ダウン状態にヒットする攻撃の総称。🡹Ⓟや🡹Ⓚ、🡽Ⓟのコマンドで出せるものがそれ。

ダウン投げ　相手がダウンしているときにのみ決まる投げ技。ダウン攻撃と同様、相手がダウン状態でなければ出すことができない。

立ちⓅ　Ⓟのコマンドで出すことができる技の総称。発生の早さなど、その性能はキャラクターによって違いがある。

通常ヒット　ノーガードかつ立ち状態のキャラクターに打撃技がヒットした場合のこと。技ごとに設定されたダメージが、そのまま適用される。

ディレイ　コンビネーションの2段目以降を出す際に、入力タイミングを遅らせ、技をつなぐタイミングをずらすテクニック。『VF』シリーズでは、ほとんどのコンビネーションにこれを使うことができ、それが戦術の核になる場合も多い。

取る　当て身を成立させることを表す。「中段パンチ系の技を～ことが可能」などと使われる。

投げコンボ　複数の投げ技を組み合わせ、連続でつなぐ投げ技のこと。派生投げとも呼ばれる。ウルフのキャッチや、葵の蝶絡みからのものが代表例。途中で投げ抜けができることも特徴の一つだ。

投げ抜け　投げ技をくらった後、すぐさまコマンドを入力することで、投げのダメージを回避するシステム。ただ、投げコンボを抜けるときなどの特殊なケースを除き、失敗時に投げモーションが出てしまうのが難点。これを防ぐための、ほかの技（行動）と同時に投げ抜けを狙うテクニックも多数存在する。打撃技と投げ抜けを入力する打撃投げ抜け、当て身技と投げ抜けを入力する当て身投げ抜け、避けと投げ抜けを入力する避け投げ抜けなどがある。

二択　二者択一の略。相手に防御法を選択させ、読み勝てばダメージを与えられる攻撃法のことを表す。打撃技と投げ技、中段攻撃と下段攻撃などが典型例。主に、確定で技をヒットさせることはできないが、相手よりも有利な場面で狙う攻撃法だ。

発生　技が出始めてから、実際に攻撃判定が出るまでの時間を意味する用語。たとえば、攻撃判定が出るまでの時間が短いことを表す場合は、「発生が早い」または「出が早い」となる。

腹側　避けの方向に関して使われる用語。相手が引いている足の方向を、こう表記している。詳しくは背中側の項を参照のこと。

判定　キャラクターや技に設定されている、実際に効力を持つ形（範囲）のこと。技がヒットする部分のことを攻撃判定、相手の技をくらってしまう部分のことをやられ判定と呼ぶ。

ヒット投げ　打撃技がヒットしたときに、追加入力で投げへとつながるコンビネーションの総称。葵の無双破～袖車、ジェフリーのストマッククラッシュ～スパインバスターなどが代表例。投げ抜けできるものと、できないものがある。

不利　自分のキャラクターより、相手のキャラクターの方が先に硬化時間が解ける状況のこと。「○○をガードされた後はこちら側が～」などと使われる。

ミドルキック　🡹Ⓚのコマンドで出せる蹴り技の総称を、本書ではこう表記している。中段蹴りと呼ばれることもある。やはり、キャラクターによって性能は異なる。

有利　相手キャラクターよりも先に、自分のキャラクターのほうが硬化時間が解ける状況のこと。「○○がヒットした後はこちら側が～」などと使われる。

ゲームタイトル＆キャラクター名の表記

本書中では、一部「バーチャファイター」を「VF」と略記しています。たとえば『VF4』なら、『バーチャファイター4』のことを表しています。また、『バーチャファイター』は他の作品と区別するため『VF1』と表記しています。

また、キャラクター名に以下のような表記を使用している個所がいくつか存在します。「影丸」→「カゲ」、「舜帝」→「シュン」、「雷飛」→「レイ・フェイ」。

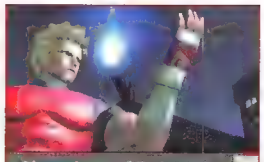
a thirst for knowledge of Virtua Fighter 4

結城 晶

「さぁ、始めるか！」

「よし！ いくぞ！」

「本気で戦わせてもらうぜ！」



ジャッキー・ブライアント

"Come on! let's rumble!"
(さあ、戦おうぜ！)

"Bring it on!"
(勝負だ！)

"I'm gonna whip you in no time!"
(お前なんか秒殺だね！)

サラ・ブライアント

"Come on, let's begin!"
(さあ、始めましょう！)

"So you're my opponent. Won't you take it easy on me ?"
(あなたが相手？ じゃあ、いきましょうか)

"Here I come!"
(さあ、いくわよ！)

ラウ・チェン

(演舞後)「お〜あ〜！」

「若造が！ ひねりつぶしてくれるわ！」

「こざかしいわ！」

パイ・チェン

(演舞後)「はぁ〜」

「あなたが対戦相手ね。よろしくね」

「う〜ん。さぁ〜、戦いましょうか？」

ウルフ・ホークフィールド

"Shut up, just come on!"
(いいから黙ってかかってこい！)

"So what?"
(やるのか、やらねえのか？)

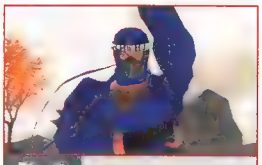
"Feel the real power!"
(本当の力ってやつを思い知れ！)

ジェフリー・マクワイルド

"Hey! Hey! Come on!"
(ようよう、かかってこいよ！)

"What are you doing? Get away!"
(何、イキがってんだよ。やめときな！)

"Woooooooo!"
(ウオオオオオ！)



影 丸

「シュ！ 南無〜」

「シュ！ 我に敵なし！」

「シュ！ いくぞ！」

舜 帝

「どーれ始めようかの、ヒック！」

「むふ〜、ヒック！」

「かかってこい！ 若造め！」

リオン・ラファール

"Come on!"
(かかってきな！)

"The show's gonna begin right now!"
(さあ、楽しいショウの始まりだぜ！)

"I don't make allowances for old men."
(ジジイとはやってらんねえな〜)

梅小路 葵

「はぁ〜、いきますえ！」

「合気道の神髄、披露しまひょ」

「いざ、尋常に勝負どす！」

雷 飛

「はい〜！ は！ はい！」

「ふ！ ふ！ はぁ〜！」

「あなたのクンフー、見せてもらおう！」

ベネッサ・ルイス

"Come on!"
(かかってらっしゃい！)

"Your not a worthy opponent!"
(あなたじゃ物足りないわ！)

"Ready?"
(用意はいい？)

「VF4」の知識を広げれば、もっとゲームそのものを楽しめるはずだ。
ここでは、各キャラクターが闘いに臨む前のセリフを掲載している。
セリフは3種類。自信、挑発、バトル前の緊張感。個性的な言葉が並ぶ。

システム／本書解説

system & tutorial

基本操作方法一覧

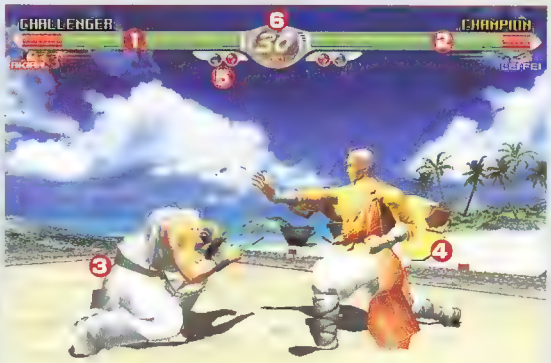
操作系はシンプルながら、多彩な行動をとることができる本作。『VF』シリーズに慣れていない人はもちろん、前作しかプレイしたことがない……という人も、一度は目を通しておいてほしい。

Text : SHO

ゲーム画面の見方

❶……1プレイヤー側体力
❷……2プレイヤー側体力
それぞれのキャラクターの体力を表す。緑の部分が現在の体力、赤い部分はダメージを受けて減少した体力。攻撃を受けると画面中央に向かって減っていき、緑の部分がなくなると(体力がゼロになると)そのラウンドは負けになる。

❸……1プレイヤー側キャラクター
❹……2プレイヤー側キャラクター
対戦プレイ時の、それぞれの初期位置。1プレイヤー側で始めた場合は、ラウンド開始時に左側。2プレイヤー側なら右側。ただし、ゲーム中は何らかの要因で互いの位置関係が入れ替わることがある。ラウンドが変われば、再度初期の配置に戻る。



❺……取得ラウンド数
1本取る(1ラウンド勝利する)ごとに点灯し、規定の本数を取ると勝ちとなる。本数はゲームの設定により変化するが、基本的に2ラウンド先取で勝利。取得数の枠が3個表示されていれば、3ラウンド先取となる。最終ラウンドで決着が付かなかった(ドローになった)場合には、特別にサドンデスとして「何が当たっても決着が付く」というラウンドに突入する。

❻……ラウンド残りタイム
そのラウンドの残り時間をあらわす。リアルタイムに減っていき、ゼロになると判定に持ち込まれる。その場合、残り体力が多い側の勝利となる。1ラウンドの試合時間は設定で変更できるが、基本的には(初期状態)30秒となっている。

基本操作方法

操作	コマンド
前進／後退	➡／⬅
ダッシュ／後ろダッシュ	➡➡／⬅⬅
しゃがみダッシュ／しゃがみ後ろダッシュ	⬇➡／⬇⬅
避け	⬆or⬇後レバー離す
避け攻撃	避け中にⓅ+Ⓚ+Ⓖ
ARM (ALL RANGE MOVE)	レバー下方向以外で歩き、その後レバー8方向
立ちガード	Ⓖボタン
しゃがみガード	⬅or⬇or⬅Ⓖボタン
パンチ	Ⓟボタン
キック	Ⓚボタン
投げ	Ⓟ+Ⓖボタン
ダウン攻撃	相手ダウン時⬆+Ⓟ

前作からの主な変更点〜操作編〜

それでは『VF4』の操作系について、前作からの変更点をいくつか挙げてみよう。

最も目立つ変更点は、ボタンの数が『VF2』と同じ3つに戻ったことだろう。『VF3』で追加されたエスケープボタンがなくなり、従来のⓅⓀⒼボタンで操作するようになっている。前作でのエスケープにあたる行動は、すべてレバーで行なうよう変更されているのだ。また、従来の操作系にも変更点があるので紹介しよう。

しゃがみ後ろダッシュの復活／『VF2』では非常に有効な移動手段として、誰もが使っていたしゃがみ後ろダッシュ。残念ながら『VF3』でなくなってしまったが、今回装いも新たに復活することになった。その代わりに、しゃがみ歩きが廃止されたので、しゃがみ状態で行なえる行動は大きく変化している。

ジャンプの変更／前作までは大小2種類のジャンプが存在したが、今回は大ジャンプがなくなり、小ジャンプだけとなった。操作も「レバー上方向と同時に攻撃ボタンを押しっぱなし」となり、攻撃する場合はボタンを離すという変更がされた。

ダウン攻撃の変更／ダウン攻撃も前作まで2種類あったものが1つに統一。前作まではダウン攻撃入力時のレバー入力の長さで大小を選択できたが、本作では⬆+Ⓟのみに統一された。ただし、固有技の中に前作までの大ダウン攻撃が存在する場合もある。

移動系（ARM、避け）

……関連項目 P018

NEW SYSTEM

大きな変更として、「VF4」ではステージ上を自由に動き回れる、オールレンジムーブ（ARM）というシステムが導入されたことが挙げられる。レバーを下3方向以外に入れっぱなしにすると歩き始め、以後レバーをニュートラルに戻さない限り、どの方向にレバーを入力しても歩き続けることが可能となっている。

いきなり下方向に歩きたい時は、レバーを下方向に素早く2回入力すればいい。歩き中は相手の技を多少避けることができるものの「避け」を使ったときほどかわす能力に優れてはいないので、ARMを回避手段として有効活用することは少ない。

次に、エスケープボタンが削除された代わりに、レバーで操作するようになった「避け」。レバーを上か下に入力してすぐにニュートラルに戻すことで、避けを行なえる。また、相手が技を出したときにタイミングよく避けを入力していれば、通常よりも大きく軸をずらして避けることができる。

「避け攻撃」とは、避け中にしか出せない固有技のこと。本作において戦略的に大きな意味を持つ避けを使いこなすことは、重要な課題となる。

ステージ上を自由に動き回るARM。避けるというより、リングアウト防止のためのポジション取り用といえる。

相手の攻撃を紙一重でかわすことができる避け。この避けを使いこなすことで、「VF4」の世界が広がる。

壁

……関連項目 P019

NEW SYSTEM

壁に追い込まれると、非常に危険。攻撃を受けただけでよろける可能性があるので、注意が必要だ。

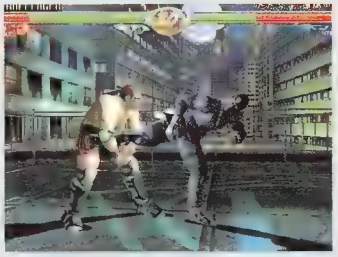
半数のステージに存在する「壁」は、プレイ中にさまざまな現象を引き起こす。壁をうまく利用することで、普段では入らないような空中コンボを決めたり、壁を使った専用技が出せるなど、その効果は多彩。また、本作では壁があるからといって、リングアウトしないわけではないので気を緩めないように。

当て身／さばき

……関連項目 P021

NEW FACTOR

相手の技を受け止めて、逆に攻撃することができる「当て身技」。各技の攻撃判定に対して的確な当て身コマンドを入力する必要があるが、当て身成功時の見返りは大きい。新たに加わった「さばき」は、相手の攻撃を受け流しつつ打撃を繰り出すという性質を持った技。その重要度は高いぞ。



一部のキャラが使うことのできる、当て身とさばき。これらの技を持っているキャラクターには要注意だ。

受け身

……関連項目 P020

NEW SYSTEM

「VF4」で新たに加わった重要なシステムの「受け身」。ダウンさせられて地面に着地する瞬間、3つのボタンをタイミングよく同時押しすることで、ダウン状態を回避できる。

ダウン攻撃を避けるなどのメリットがあるが、起き上がり蹴りが出せないため攻められやすい、といったデメリットもある。

ダウンを回避することができる受け身。ただ、受け身が取れないダウンも存在するので、万能ではない。

投げ／投げ抜け

……関連項目 P024

NEW FACTOR

本作では、すべての投げ技に「つかみモーション」が追加され、投げるまでに一瞬時間がかかるようになった。

相手が近くにいるときに、Ⓟ+Ⓖボタンを押すことで投げることができる。レバーと組み合わせることで、各キャラさまざまな投げ技を使うことが可能だ。本作から導入された投げモーションや、「投げ抜け」の変更など、知らないと損をする情報が満載なので、しっかり覚えておきたい。

ため攻撃

NEW SYSTEM

一部の技の中には、ボタンを押しっぱなしにすることで、力をためる能力を持ったものが存在する。ためることによって攻撃判定が変化したり、ガードされても相手をよろけ状態にさせるなどの効果がある。ただ、ため動作中は無防備になるので、使いどころを考えるなくてはならない。

ボタンを押しっぱなしにして力をためることで、上段判定が、中段判定に変化する技もあるのだ。

移動系（ダッシュ）

NEW FACTOR

レバーを左右に素早く2回入力することで、ダッシュができる。また、斜め下方向に2回入力することで、しゃがんだままで左右にダッシュする「しゃがみダッシュ」が可能だ。対戦中、相手との間合いを一気に詰めたり、技をかわしたりするのに役立つので、さまざまな状況で使うことになる。

前後に素早く移動できるダッシュ系の行動は、対戦時になくてはならない大切な要素。ぜひマスターしよう。

『VF4』講座・入門編

対戦で覚えること、するべきことは何か？　レベルアップするには、何を身に付けたらいいのか？
そんな「基礎」と呼ばれる部分について理解していこう。

Text：がっちん

早い展開で動くには……

『バーチャファイター』シリーズは、目まぐるしい早さでその場の状況が変化していく。そして、そのときに意識しなければならないことはたくさんある。自分が今出した技はヒットしたのか？　ガードされたのか？　カウンターヒットか？　ノーマルヒットか？　確定で反撃されるのか？　どちらが有利なのか？　リングのどこで闘っているのか？　お互いの残り体力は？　などなど……。

最初からすべて把握することなど到底無理である。意識して少しずつでも覚えていくことによって、確実なステップアップを目指そう。

見てからできる行動など、そんなに多くない。読みと経験で動いていくことが、自然に流れを生み出す。

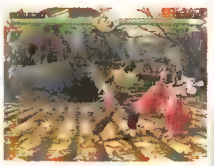
攻撃の「形」をつくる

まず身につけていくべきは、攻撃の形を作ること。自分の使っているキャラクターの主力となる技はどれか、を理解しよう。あまり多くの技を使おうとしても、対戦中すっかり忘れてしまったり、負けてから「あ、あの技使ってない」と思い出したりと、絞りきれないものだ。

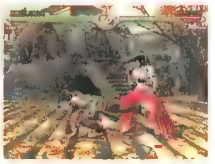
相手に当たりやすい技や空中コンボが狙える技は、それだけダメージ効率がいいということ。この辺りは街中での対戦を参考にしたり、色々なところから情報を集めて具体化させる。

実際に使ってみて手応えのあった技は多用していこう。始めは強いと聞いただけの技、他人の真似でも構わない。「ラウンド開始直後に使った下段攻撃はよくヒットした」、「この技が決まれば俺の勝ち」、など単発でもいいから、自分なりに気に入った技は意識して使っていく。それが分かってきたのなら、あとは組み合わせるだけ。

「あの技の後はこの技がよく当たる」などの感触がつかめてくれば、それだけ自分の武器が増えてきていることになる。立派な戦術、有効な連係というものが身に付いている証拠だ。少しずつ作り上げていこう。



ヒットしやすい技から多用していく。これは実際にプレイしないと身に付かないもの。



この技の次はこの技を出す、と決めておくとスムーズに動ける。当たりやすい技ならなおよし。

自分なりの形を作ってしまおう。ある程度は凝り固まっていても、気にする必要はない。

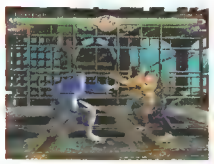
バリエーションを増やすのは、ゆっくりでいい。ダメージを多く奪える技は、当然チェックすべき。

攻撃の起点を作り、連係に厚みを持たせる

自分なりの攻撃の形が見えてきたら、いつそれを使っていくかを考えよう。攻撃の出発点を意識するのだ。

まず代表的なものは、しゃがみⓅからの連係。しゃがみⓅは技の出が早くスキも小さい。上段攻撃に当たらない姿勢の低さもある。最もディフェンスに適した技でありながら、それが攻撃の起点となり得るという『バーチャファイター』には欠かせない存在なのだ。

もう一つは相手の技をガードした後。このポイントもこちらが攻める番だ。使っていくべき技は何か？　今度は逆の発想で、「相手のしゃがみⓅに止められない技を使っていけばいい」ということになる。ガードした技にもよるが、そこそこ出が早い必要がある。



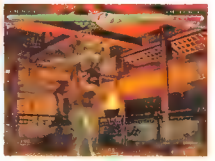
しゃがみⓅをヒットさせてから攻めるのは、バーチャファイターの基礎中の基礎である。

相手の技をガードした後でもいい。ただし、次に派生する連係もあるので絶対ではない。

しゃがみⓅや、ガードした後のこちらの連係がヒットしているようならペースを握ることができている。それをメインとして攻め立てていくべきだ。

ここで、調子の良かった連係が決まらなくなってきた時が問題になる。そのタイミングは様々で、10連勝した後かも知れないし、明日かも知れない。もしかしたら今闘っている相手の次のラウンドかもしれない。このとき、固まっていた自分なりの動きを少し柔らかくしてみよう。多用していたしゃがみⓅ→肘が立ちガードされているのなら、次はしゃがみⓅ→上段投げを狙ってみる。下段攻撃も有効なはずだ。メインに対してサブとなる戦術を用意しておけば、柔軟に対応できるようになるだろう。

出の早い中段攻撃は、当然使い勝手が良好だ。メインとしていく連係はつかめてきたか？



しゃがみⓅからの中段攻撃がガードされるようなら相手は立ちガードか。上段投げも試みよう。

下段攻撃と上段投げの使い分け方

どちらも立ちガードしている相手に対して有効である。そして、どちらもしゃがみガードしている相手には無効化される。この2つの使い分けを考えてみよう。

まず、有効な射程距離が違う。投げは相手に密着する必要があるが、下段攻撃はもう少し離れた位置からでも構わない。

次にリスクとリターン。決めにくい分投げのほうが威力が高い。下段攻撃はコツコツ積み重ねるもので、できれば確実にヒットさせたいが、ガードされたときに反撃される技がほとんどなので、アッという間に追いつかれることもある。投げだけで取れるラウンドはあるが、下段攻撃だけでラウンドを取ることは難しい。バランスを考えよう。

ヒットさせやすいことが下段攻撃の長所だ。あとは、ダメージ効率とガードされたときのリスクを意識。

試合中の有利不利

ヒット、ガード、空振り、さらにはカウンターヒットといった要素まで加えたとすれば、たった1つの技で様々な状況が起こり得る。

ヒット＝有利、ガード＝不利というのは基本であるが、必ずしも「有利なら攻めなければならない、不利だから守らなければならない……」ではない。

ほんのわずかな差であれば、お互いが選択する技によって状況は変わってくる。有利だからといって、大技ばかり狙っていては結果がついてこないだろう。余裕が出てきたら、そういった部分も考慮したい。

起き上がり蹴りをヒットさせたからといって、あまりに強気で攻め込んでばかりいると……、

簡単に迎撃されることもある。自分が有利であっても、わずかであれば慎重にプレイしよう。

しゃがむまでに時間がかかる

立ち状態からしゃがもうとしてレバーを下に入れていたのに、上段投げを決められた……という経験は、誰にでもあるだろう。

確かに、しゃがみ状態であれば上段投げはくらわない。だが、上段投げを回避できるしゃがみ状態になるまでは、多少の時間が必要であることを覚えておいてほしい。さらに、タイミングによっては投げを回避できないうえに、しゃがんでいることにより相手の中段攻撃もくらってしまうことになる。二択攻撃どころか、そのどちらも回避できない最悪の状態に陥るわけだ。特に、肘などでよろけた状態からの投げを狙われた場合にはこの状況になりやすい。

しゃがみⓅからの連係も同様だ。このとき、投げを回避すると決めたのなら、正解の行動は「技を出す」ことである。投げに対しては打撃で対抗するのが一般的だ。後は、バランス良く立ちガードと使い分けて相手の中段攻撃にも対処したい。すべてに対応できるオールマイティーな行動はないので、このあたりは読みと経験も必要である。

しゃがみ状態の相手に肘がヒットするとよろけ状態になる。くらったほうは素早く回復だ。

この後の投げと打撃は強力な攻撃だ。プレイヤー同士の読み合いで展開が変わってくる。

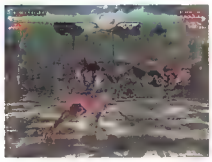
重さを理解する

各キャラクターには「重さ(体重)」というものが設定されている。ダウンするとき、カウンターヒットで浮いたときなどは、重さによりその浮きの高さに差が出てくるので覚えておこう。

空中コンボを決める際には、特にこの重さが大きく影響する。特に重量級と呼ばれるジェフリー、ウルフは浮きが低く、アキラ辺りも低めだ。いつも使用している空中コンボは、やや重たい〜重量級のキャラにも入るだろうか？　確認しておきたい。

逆に、軽量級ともなれば専用の空中コンボがあったりする。パイをはじめとして、葵、リオン、サラなどは軽いため、空中コンボで拾いやすいキャラに属する。

もちろん例外もあるので注意したい。軽ければ拾いやすいということではない。空中での各キャラのやられ判定などにより、決めやすさがずいぶん変わってくるのだ。



各キャラごとに大きな差がないにしても、最軽量と最重量ともなればだいぶ変わってくる。

空中コンボのミスは対戦の勝敗に直結する場合もある。どのキャラに何が入るか覚えよう。

重量級相手には、別な技を使用しなければならないことも少なくない。当然、浮きが低いのでダメージも減る。

反撃可能技を覚える

どんな技にも技を出した後には硬化時間がある。スキの大小は技によりさまざまだが、ガード時に確定反撃が入る入らないを知っておくと格段に有利である。これは一つ一つ覚えていくしかないのだが、本作では投げ技を使った確定反撃が数多く見られる。相手の技をガード時に、少しでもスキが大きそうだと感じたなら、投げを試してみる価値はあるだろう。

ただ、投げ技には有効範囲があるので注意しよう。スキは明らかに大きくても、間合いが遠ければその場からでは無理。1回ダッシュするなどの工夫が必要だ。

なお、投げ技には投げ抜けが存在するため、必ずダメージにつながるわけではない。ここには読みや運が多少絡む。そこで、投げ以上にダメージを奪える打撃技や、相手の残り体力を見て、投げより威力は低いが打撃で反撃したほうがいい、と考えるようになった君は、十分『VF』マニアの域に達しているといえるだろう。

スキが大きい技をガードしたら、確実に反撃を決めておきたい。格闘ゲームにおけるディフェンスの基礎でもある。

投げが確定反撃になる技でも、間合いなどの状況により例外が生じることもある。完璧に判断せよとは無理な話だが、少しでもその違いを理解していくことも大事だ。

ステップアップするために知っておきたい要素

対戦プレイに慣れてきてからでいいのだが、避けも無視することはできないシステム。自分で使ってみるとうまく機能しない感があるかもしれないが、相手に使われると強く感じるときがある。

まず使ってみてほしい状況は、自分がほんの少し不利なとき。本記事ではしゃがみⓅからの連係をオススメしてきたが、そのしゃがみⓅがヒットせず、ガードもしくは空振りしたときなどがいい。なお、避けに対する有効な手段は、投げ技や回転系の打撃技。中には片側だけ避け不能(半回転)などさまざまである。

ほかにも、余裕が出てきたら技をガードさせた側が有利になる技や上段攻撃なのにしゃがめない、しゃがみⓅが負ける技がある、などの細かい部分も気にしてほしい。前者はかなりやっかいで、うっかり反撃すると逆につぶされることになる。

後者は連続ガードになっているためしゃがめなかったり、しゃがみ攻撃を出した場合に限りつぶす性能を持っているからだ。こういった技も一つずつでいいので覚えて、対応できるようになろう。

避けに対しては回転系の打撃技が有効。ほかの行動に対してもおおむね対応できるならベスト。

システム解説

避け／避け攻撃

ガードとは違った防御方法が「避け」。
相手の技をガードするのではなく、避けることによってスキを突く！
対戦に避けを組み込むことで選択肢の幅が広くなり、より高い戦略性が生まれる。

Text：キャサ夫

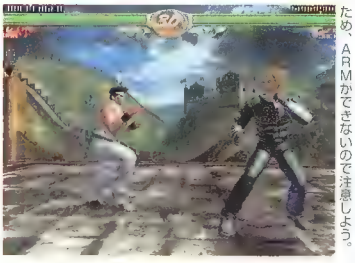
避けとARMの性質について

本作ではダッシュや歩きといった移動動作とは別に、レバーを8方向へ入力するだけで、フィールド内のキャラクターを自由に移動させることができるARM（ALL RANGE MOVE）システムがある。また、レバーを上方向か下方向へ入力した後ニュートラルへ戻すことで、横方向へ避けることができる。避けはタイミングが合えば、ほぼ確実に相手の技を避けることが可能だ。

この2つの行動は『VF4』の新システムとして追加されたもの。ARM中は通常時の状態と変わらず、打撃技や投げ技をいつでも出すことが可能になっているが、基本的に技を避ける性質は備えていない。よって、背後に壁がある場合やリングアウトしそうな場面で軸をずらし、不利な状況を打破するために使うといいだろう。

避けは、素速く相手の側面へ移動するのが特徴。相手の攻撃をかわす性能は高いが、避け動作が終わるまで固有技を出すことができない。しかし、避け中にⓅ＋ⓀもしくはⓀ＋Ⓖを入力することで専用の「避け攻撃」を出すことができるようになっている。

ARM（All Range Move）



意外に速く移動するARM。レバーを下に入力した場合はキャラがしゃがんでしまうため、ARMができないので注意しよう。

避け

回転系の打撃の場合は避けることができず、半回転系の打撃の場合は移動する方向によっては避けることが可能になっている。

避け攻撃について

避け中にⓅ＋ⓀもしくはⓀ＋Ⓖを入力することで、各キャラクター固有の避け攻撃を出す。技の属性、性質については各キャラの技表を参照してほしい。

避け動作中は投げ判定が存在し、狙われることも多くなっているので注意が必要だが、避け後に素速く避け攻撃を出せば投げを回避することが可能だ。しかし、大抵の避け攻撃はガードされてしまうと確定反撃技をくらうことになるため、乱用せず状況に合わせて使いこなそう。

避け攻撃は各キャラの固有技。アキラの場合は、ヒットするとダウンを奪える。

カウンターヒット時は、ヒットするだけでもよろめかせる性能があるのだ。

相手の技にタイミングを合わせた場合の避け

基本的な避けの性質は前述の通り。しかし、普通に避けを入力した場合と、相手が打撃技で攻撃してきたときに避け入力をした場合では、避けの性質が大きく異なるので詳しく解説しよう。相手の技を見てから、またはタイミングを合わせて避け行動をとった場合、キャラクターが掛け声を上げながら、普段の倍以上の速度で横へ移動する。さらに、相手の技とかち合った場合の避け動作には硬化時間がほとんどなく、避けたあとすぐに固有技や投げ技を出すことが可能になっているのだ。

もちろん避け攻撃も出すことができるが、相手の技にタイミングよく避け動作が成功した場合は、固有技のほうが大ダメージを与える可能性が高いので、反応して使い分けられるようにしておくといいだろう。

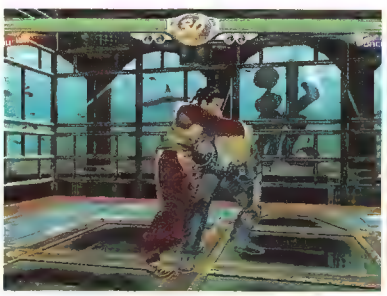
この避けは、相手の打撃技に反応して自動的に変化するため、場合によってはしゃがみⓅに対し避けが成功し、避け後に横下段投げを決められる……ということもある。それほど速い動作ということだ。

なお、回転系の打撃技に対しては、通常の避けと同様につぶされてしまい、半回転系の打撃技に対しては的確な方向に避けないと、避けきれずに攻撃がヒットするので注意。逆に、相手が避けを使いそうな局面では、意図的に回転（半回転）系の技を使ってもいいだろう。

ジャッキーがダッシュハンマーキックを出そうとしているが、ほぼ同時にラウも避けコマンドを入力した。

まだ、ダッシュハンマーキックの攻撃が発生していないが、すでにラウは側面へ移動している。理想的な避けの成功例。

そして、ジャッキーの攻撃を避けたとき、すでにラウの硬化は解けている。これが「相手の技と避けがかち合った」状態。



避けが成功した際、投げを狙うのも有効。側面投げになることも多いが、決めて損はないぞ！

側面投げになる場合も……

避けから直接固有技を出すのも良し。キャラによってはそれがメインになることも……!?

打撃技でもOK

システム解説

壁

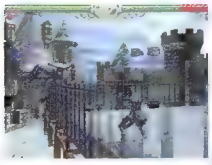
ひとことに壁といっても、ステージごとにその姿形は大きく違っている。
今回の壁にはどのような特殊な効果が隠されているのか？　そして、壁際の攻防の変化は……!?

Text：がっちん

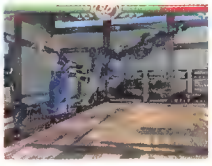
壊れる壁、壊れない壁

本作での壁には大きく分けて2種類が存在する。壊れる壁と壊れない壁だ（P026のステージ紹介を参照）。壊れるといっても全面ではなく、ほんの一部分だけに過ぎないが、ある一定の衝撃を与えると壊れる。その部分は試合中に修復されることはなく、その場所からリング外に落とされればリングアウトになる。

いっぽう、壊れない壁は鉄製など見るからに壊れなさそうなので、すぐに分かるはず。壊れないが壁を越えてリングアウトするステージもあれば、箱のように囲まれており絶対にリングアウトしないステージもある。



見た目に頑丈そうな壁は、壊れることはない。しかし、場合によっては、その上を越すこともある。



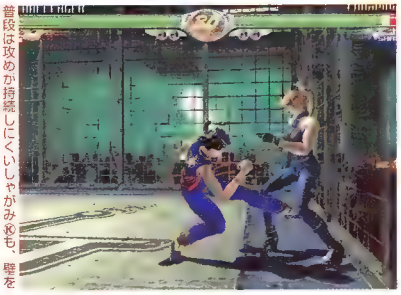
壁際で一定以上の威力を持った技を当てると、壁が壊れる。壁のあるステージでも、リングアウトで勝敗が決する可能性も。

壁が引き起こすさまざまな効果

地上で相手に技をヒットさせて壁に打ち付けると、技のくらいモーションの後に壁ぶつかりモーションが続いて起こる。壁にぶつかることによるダメージこそないが、動けるようになるまでの時間を確実に長くできる。技をヒットさせても有利でない状態が、壁が加わることにより変わってくる場合もあるので覚えておこう。普段はあまり使わない技が大化けする可能性もあるぞ。

空中でも壁によるダメージは適用されないが、うまく利用すればステージの中央ではできない空中コンボも可能になる。これは投げ技から始動できることもあるので、各キャラいろいろ探してみるといいだろう。その際は壁に相手を密着させて行なうよりも、やや離れた位置から始めたほうがやりやすい。

また、空中で壁に当たってからうつ伏せに地面に落ちると、受け身が取れなくなる。これによりダウン攻撃が確定する状況も出てくるぞ。ただ、地面につく前に何らかの技を当てた場合は、たとえうつ伏せ状態であっても受け身が可能となる。壁からはね返ってきた相手に打撃を当てる場合は、再び壁に打ちつけるようにしよう。



普段は攻めか持続しにくいしゃがみ状態も、壁をうまく利用すれば脅威となり得る。

遠くへ飛ばす投げや高く放り投げる投げは、壁を味方にして追加ダメージを狙える。

高い位置で拾う空中コンボばかりでなく、受け身が取れないことを利用してもいい。

壁際のよろけ事情

壁でやられモーションに変化があることは別項で述べた通り。さて、これによろけモーションが加わると、もう少し複雑になるので解説していこう。

通常、リングの中央で肘やミドルキックをしゃがんだ状態でくらうと、「レバガチャで回復せよ」を意味する表示とともによろけ状態に陥ってしまう。ところが、その状態のまま壁に打ち付けられると、瞬時に壁ぶつかりモーションに移行してしまい、よろけモーションはキャンセルされた形になる。早い展開で繰り広げられるので、その一つ一つを追って対応することは難しいが、状況は把握しておいたほうがいいだろう。

ただし、すべてのよろけモーションが壁によってキャンセルされて、必ず壁ぶつかりモーションに移るわけでない。しゃがみ状態でのヒットやカウンターヒットで発生したよろけ状態には、壁にぶつかっても継続されるものもあるのだ。これらの現象は、ダメージの大きな技にその傾向が多く見られることも付け足しておこう。

ミドルキックはしゃがみ状態の相手をよろけさせる代表的な技の一つ。ほかには肘系がある。

このよろけ状態が、壁により別なモーションへ移行する。一瞬だけレバガチャの会図が出る。

例として、バイの燕青腿脚のように相手をよろけ状態にして壁に当てても……、

よろけ状態が継続される技も存在する。かなり有利な状況に持っていけるので、狙ってみよう。

なお、壁に打ち付けられながらのよろけ状態は、距離が近いことも手伝ってかレバガチャでの回復が非常に困難だ。攻める側としては、よろけ状態が継続する技をヒットさせた後は、空中コンボを中心とした大ダメージ狙いで大技を使ってみるのも一つの手といえる。

壁のデメリット!?

地上で相手を壁ぶつかりモーションに持っていけば確かに攻めは継続しやすくチャンスは広がる。ただし、その状態は投げることができないので注意。特に、しゃがみ状態から投げを狙うときなどは、リング中央で行なうときのタイミングで投げ技を入力しても決まらない。それでは早すぎるというわけだ。投げを決めたいのなら、壁ぶつかりモーションが解けてから狙うことが必要になる。

やはり、壁際に相手を追い込んだときは、打撃技を中心に攻め込んでいくのを基本としたほうがいいだろう。このあたりは、きちんと意識したプレイを心掛けよう。

しゃがみ状態からの投げは、普段であれば決まりやすいポイントの一つだ。しかし、壁際で試みると……

相手が壁ぶつかりモーション中であるため決まらないことが多い。投げ入力に注意。

システム解説

起き上がり／受け身

ただただ無闇に受け身を取ったり、起き上がり蹴りを出すのは、無謀な行為といっても過言ではない。
ダウンした時にどんな行動が取れるのか？　また、どのような状況になっているのかを、しっかりと把握することが大切なのだ。

Text：キャサ夫

ダウンしたときの選択肢と行動

ダウン状態には、仰向けとうつ伏せ、さらにそれぞれ相手方向に頭が向いているときと相手方向に足が向いているときの、計4パターンがある。

基本的に仰向けで足が相手の方向にあるダウン状態が状況として多くなるが、くらった技や壁にぶつかった反動などでうつ伏せになったり、頭と足の位置が逆転することがあるので覚えておこう。

ダウンして倒れているときに取れる行動は、その場で起き上がるか、後転または横転してから起き上がるという、3通りの中から選択できる。

また、各起き上がりの最中にⓀボタンを押すと、起き上がりながら中段攻撃を出すことが可能に。レバーを下方向へ入力してⓀを入力すると、起き上がり下段攻撃を出すことができるぞ。

ダウン＝不利な状況

その場起き上がり以外の横転、後転起き上がり攻撃は、ガード後に確定反撃が決まるので覚えておこう。

起き上がり中段攻撃ガード後は上段投げが、起き上がり下段攻撃ガード後には肘系の中段攻撃、または下段投げを確定で決めることができるぞ。

なお、その場起き上がり攻撃には確定反撃が存在しないが、ガードされた場合は状況的に不利なので注意。

その場起き上がり、または横転、後転の起き上がり下段攻撃をガードされると……、

肘系の技が確定反撃としてヒットし、よろめかせることができる。また、下段投げも確定するぞ。

後転起き上がりは打撃技が確定!?

相手から遠ざかって起きる後転起き上がりは、起き上がり攻めから逃げられる行動だが、起き上がり攻撃を出さなかった場合、起き上がりモーション途中に打撃技が必ず当たるようになっている。

そのため、起き上がる側は、起き上がり蹴りを出すか否かの選択を迫られ、また、攻撃した場合にもガードされると確定反撃技を受けることから、決して有効な起き上がりとはいえない。

なお、後転はしゃがみながらの起き上がりが可能になっていることが特徴。その場合は無敵となる。

受け身でダウン攻撃を回避しよう

技をくらってダウンする瞬間に、タイミングよくⓅ＋Ⓚ＋Ⓖを入力すると、受け身を取ることができる。

レバーを上方向、または下方向へ入力しながらボタンを押すと横転受け身、レバーニュートラルでボタンを押すとヘッドスプリング受け身を取る。

なお、受け身を取ることでダウン攻撃を回避できるわけだが、受け身を取ってから起き上がり攻撃を出すことはできないので注意。受け身にはダウン攻撃回避というメリットがある半面、デメリットもあるということだ。起き上がるまで技を出すことができない受け身全般は、逆に相手に攻撃のチャンスを与える行為でもあり、受け身を読まれていた場合は、容易に二択攻撃を仕掛けられてしまうことになる。

また、ヘッドスプリングの受け身後は単純に二択を仕掛けられるだけだが、横転受け身に関しては、受け身を取ってから起き上がる途中に、レバーを上方向に入れていないと下段投げを決められてしまうタイミングが存在する。そのため、受け身の使用頻度や受け身方法を変えて行動を読まれにくくしていかないと、痛い目を見ることになるので注意しておこう。

～横転受け身の場合～

ダウン攻撃を回避できるが、読まれていた場合には致命的な状況。この瞬間に……、

レバーを上方向に入力していないと下段投げが決まる。上段投げと打撃の二択も、十分キツイ攻撃となっている。

～ヘッドスプリング受け身の場合～

ヘッドスプリング受け身の後は、確定技は存在しない。しかし、究極の二択攻撃が待っているぞ。

特殊な受け身について

投げ技を決められてダウンするとき、地面に落ちるジャストのタイミングで受け身を取るとダメージを負わなくてすむ時がある。ウルフのジャイアントスイングなどの投げ技は、投げ技中にダメージを与え、さらに地面に落ちたときに追加でダメージを与える。しかし、ジャストタイミングで受け身を取れば、その追加ダメージは負わずに済む。つまり、投げ技中にダメージを受けないジェフリーのボディーリフトなどをジャストで受け身を取れば、ノーダメージで回避が可能になるのだ。

ジャストのタイミングで受け身を取れば、この通り！　受け身を頑張る甲斐もあるってもんよ！

システム解説

当て身／さばき

相手の技を受け止めて返したり、さばきながら攻撃する行動が、当て身やさばきと呼ばれるもの。
これら特殊な技の特徴や性質を理解し、有効な場面で使えるようにしておこう。

Text : SHO

当て身の種類と変更点

本作での「当て身」は、コマンド入力時に身構えるモーションが発生し、そこに相手が打撃を出すと、自動的に返し技を出す効果を発揮するというもの。また、当て身モーション自体に攻撃力はなく、投げられてしまう性質がある。一部のキャラには特殊な当て身も存在するが、基本的にモーションが発生するものが当て身となる。

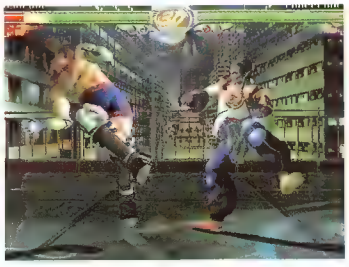
前作では上段パンチ系当て身といえば、中段判定の技でも取ることができた(肘と両手攻撃以外)。しかし、本作では、上段攻撃を取るには⇦Ⓟ＋Ⓚ、中段攻撃は⇖Ⓟ＋Ⓚ、下段攻撃は⇩Ⓟ＋Ⓚというように、攻撃判定によってすべて統一された。さらに、前作ではサマーソルトキック系の技に対しては⇩Ⓟ＋Ⓚと入力する必要があったが、本作では判定が中段なので、攻撃判定通りに⇖Ⓟ＋Ⓚで取ることが可能だ(一部のキャラのみ)。

ただし、回し蹴り系の技と、両手や体全体で攻撃する技は、攻撃判定に関係なく当て身不能。例えばラウの旋風牙(Ⓚ＋Ⓖ)、アキラの白虎双掌打(⇓⇦⇨Ⓟ)などは当て身不能技なので覚えておこう。

また、前述の通り、同じ中段当て身でも取れる技と取れない技がある。当然パンチ系しか取れない当て身はキック系が取れず、逆もまたしかり。さらに当て身モーション中は、すべてカウンター扱いになることに注意。

一瞬身構える当て身モーション。この間、当て身技に合致した攻撃判定の技が重なれば、技ごとの返しモーションに移行する。

取れる技は多少限定されるものの、上、中、下段に、それぞれ当て身技が用意されているので、試してみてほしい。



どの当て身で返せるかは攻撃判定によって決定されているが、取れない技も存在する。回し蹴り系や両手、体当たりなど体全体で攻撃する技は当て身不能だ。

特殊な受け身について

『VF4』では、身構えるモーションを持たない特殊な当て身も存在する。

まず、ジャッキーのバクサオとウェネッサのハンドホールドは、ノーガード状態のときに発生するパンチ系当て身。詳細は各キャラの技表に書いてあるが、今までにない特殊な当て身技だ。

もう1つはレイ・フェイの独立式構え中の当て身効果。この構え中は、上、中、下、すべてのパンチ系攻撃を取ることが可能だ。当て身に相当する技の中では、最も特殊な例といえよう。

バクサオは、ノーガード状態のときに限り相手のパンチ系攻撃を取る。全く新しい当て身技だ。

レイ・フェイの独立式構え中は、パンチ攻撃を出さないようにすべし。

もう一つの当て身的効果を持つ「さばき」について

本作には前述の当て身技以外に、「さばき」という似たような性質を持つ技も存在する。

さばきは、当て身と違い相手の技を取るためのモーションがなく、攻撃モーションの途中にさばきポイントが存在するものと、攻撃判定はないが、さばき効果を持つ技の2種類に分かれる。さばきに成功すると、「シュワッ」という効果音とともに相手の技を受け流す(または止める)ので、すぐに分かるはず。打撃を含んださばきは投げも受けないので非常に有効だ。

例えば、「確定反撃は受けないが、同時に技を出し合うと負けてしまう技をガードされた」状況で、さばき効果を持った打撃技を出すという選択は効果的といえる。相手が技を出してきてもさばいて攻め続けられるので、常に攻勢を維持することができる。

確定ではないが反撃を受けそうなときに、あらかじめさばき技を仕込んでおくのが基本的な使い方。うまく連係に組み込んで、攻撃を継続させよう。

打撃効果を持つさばき技

基本的に「さばき」には打撃効果を持つものが多く、タイミングが合えば、相手の技をさばきつつ、攻撃が継続できるという技であることは前述の通り。

さばける技は、基本的に上段または中段攻撃で、下段を含んだ判定の低い技をさばくことはできない。また、各キャラ(各さばき技)によっても、さばける技とさばけない技が決まっている。すべての上段(または中段)攻撃をさばける、というわけではないことに注意。

技の出始めにさばきポイントがあり、その後通常の打撃技へと移行するのが、基本的な「さばき技」と呼ばれるものだ。

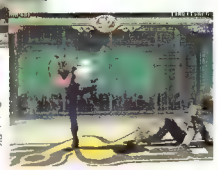
さばきポイントに相手の技が重なれば、効果音と共にさばきながら打撃技が出る。ただし、さばいてとしても必ず当たるわけではない。

特殊な性質をもつさばき技

打撃効果を持ったさばき技とは違った性質を持つさばき技が、ウルフのローパンチカットやアキラの通天砲などに代表されるパンチ系さばきだ。

このタイプのさばき技は打撃効果を持たず、構えモーションがあるので、基本的な定義は当て身技になる。ただし成功した場合は当て身のようにダメージを与えるのではなく、回復不可能なよろけ状態を誘発する。面白い技だが、さばける技が下段パンチ系なので使い方に工夫が必要だ。

定義としてはさばきというよりも当て身だが、成功するとさばき独特の効果音とともに、特殊なよろけ状態になる。



この吹っ飛ばすようなよろけは回復不能なので、そこに確定で決まる打撃技を探してみよう。

技を当てたときのヒット効果は、対戦をする上で絶対に欠かせない要素だ

システム解説

ヒット効果

数え切れないほどの技の多さと、それに付随する特殊な性能……。
技単体の威力は低くとも、その特殊なヒット効果で、大ダメージを与えるチャンスを生み出すこともできる重要な要素だ。

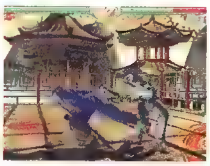
Text：H.L

ヒット効果の種類

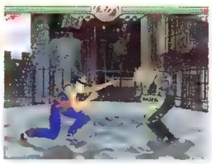
対戦をより盛り上げるために演出される、数々のヒット効果。通常のけぞりから、吹っ飛び、きりもみ、バウンド、崩れダウン、よろけ、壁跳ね返り……など、いろいろなヒット効果が技の数だけ存在する。それらのヒット効果の中には、その状況に合わせた追い打ちが可能なものも数多く存在し、場合によっては、技単体のダメージを遥かに越えた特大ダメージを相手に与えるものまであるのだ。

相手の体力を奪えるときはきっちり奪っていくことが、安定した勝率を導いてくれる。対戦ではそういった部分が重要になってくるため、「この技をヒットさせた後、どのような追い打ちが入るのか」というのは、確実に覚えておきたいところだ。

その前に、自分のキャラの主力技にはどのようなヒット効果があるのか、どのような条件で発生するのか、などを知っておく必要がある。中には、普段はただの打撃技だが、立ちガードされたときのみよろけ状態にする技や、ヒットしただけでよろけてしまう技なども存在する。というわけで、数々のヒット効果の中から特に注目しておきたいものを紹介しよう。



カゲの龍尾閃は受け身を取れない技の一つ。相手はゆっくりと前に倒れ、うつ伏せダウンとなる。



パイの上歩冲掌がカウンターヒットすると相手は崩れダウンになり、そこに追加ダメージを与えられる。

バウンド

「VF3」から登場したヒット効果で、特殊なダウン状態となるバウンド。その恩恵は、キャラによっては計り知れないほどのものもあった。

このバウンドという状態は、完全にダウンするまではその状況に応じた特定の技が入り、追加ダメージを狙える。もちろん今回も同じ要領で、バウンドしている相手に追加ダメージを与えるというのは常套手段である。

本作では、受け身という新しいシステムが加わったため、ダウン攻撃自体非常に決めにくいものになっている。そんな中、このバウンドというヒット効果は受け身を取ることができない。つまり、バウンド状態となる技をヒットさせた場合、ダウン攻撃がほぼ確定することになるのだ。

バウンドしている相手には、コンボを入れるか、[illegible]で浮かせてから大技を決める、というのが常套手段[illegible]

崩れダウン

このヒット効果も、バウンドと同様に受け身は取れない。特定の技がヒットもしくはカウンターヒットで崩れダウンという状態になり、その状態は技がヒットしてから完全にダウンするまである程度時間がかかる。その間、相手の無防備な状態に様々な追い打ちが入り、大ダメージへとつながっていくのだ。

崩れダウンの中には、一瞬後ろにのけぞって前にバタンと倒れるものと、ヒットした瞬間腹を抱えてそのまま前に静かに倒れるものがある。基本的に、前者はノーマルヒット、カウンターヒット問わずこの崩れダウンとなることが多く、後者はカウンターヒットが条件となることが多い。

また、その2つの崩れダウンには大きな性質の違いが見られ、前者は投げられ判定が存在しないが、後者はその崩れ状態に「下段投げのみの」投げられ判定が存在するのだ。

例えばジェフリーなら、[illegible]カウンターヒット→下段投げ、というコンボが成り立つ。

崩れダウン中の相手に打撃を当てた場合は、どちらの崩れ方でも空中やられ判定になる。また、完全にダウンするまでの時間は、腹を抱えての崩れダウンのほうが多少早い。崩れダウンが起きた際の状況は、技ごとに常に一定なので、きっちりダメージを奪っておきたい。

[illegible]崩れダウンとなる技。当てただけで[illegible]のダメージが[illegible]

こちらの崩れダウンを発生させるには、カウンターが条件となる。相手の技の出しやすい状況に、うまく合わせよう。

回復不能なよろけの数々

ここでいう回復不可能なよろけというのは、よろけたキャラがダウンせずに無防備な状態（レバーマークが出ない状態）となってしまい、それが強制的に一定時間続くものである。

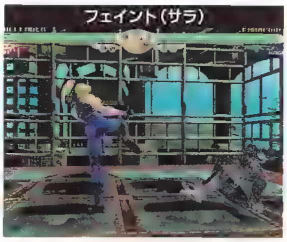
この状態が発生する条件として、特定の投げ技後や今回新たに加わったさばきが発生した後などがある。

投げ技から発生するものの代表例として、アキラの靠山靠やベネッサのアレストホールドニー後などが挙げられる。これらをくらった相手はその後無防備になり、もちろん回復不能。そこに特定の技が確定でヒットし、大ダメージにつなげることができる。

さばきというのは、基本的に打撃と対になっていることがほとんどで、まず技の出かかりで相手の技をさばき、続いて次の対になっている打撃がヒットするという具合になる。さばいたときの状況によっては、対になっている打撃が当たらず、回復のできないよろけ状態になるという現象もまれに起きる。

さて、打撃と対になっていないさばきといえば、サラ、ベネッサのしゃがみⓅをさばく技だ。これらはその技自体のダメージはないので、相手のよろけ中に何かしら技を当てる必要がある。ウルフの場合は当て身技だが、足位置によってこの状態（さばき）になる。

フェイント（サラ）

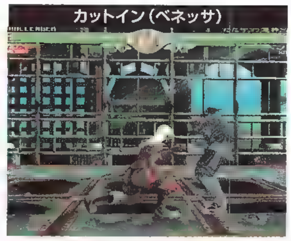


フラミンゴからのみ出せるさばき技。くらった相手は遠くに弾かれて尻もちをつく。

ローパンチカット（ウルフ）

この技は、相手の定位置によってダメージを与えるものと、体勢を崩すものに変化する。

カットイン（ベネッサ）



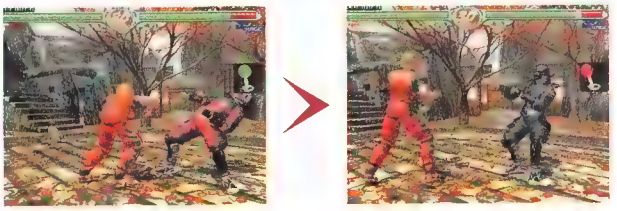
使い方はウルフと似たような感じになる。遠くに弾くタイプで、様々な追い打ちが可能だ。

よろけのメカニズム

対戦中、突然現れるレバーマーク。特定の条件下で出現するこのマークは、「よろけ」を表すものである。ただし、前述の回復不能よろけとは違い回復可能で、レバーマークはレバガチャ(激しいレバー入力)をしろという合図。そうすることで、よろけ時間を最小限に抑えることもできるのだ。当然、回復をしなければ無防備状態が長く、多大なダメージを受ける可能性も高くなる。

レバーマークにはレバーのボールが緑と赤の2種類が存在する。色が何を意味しているのかというと、緑はレバー入力を受け付けない時間で、赤がレバー入力を受け付ける時間である。つまり、緑のときは絶対によろけている時間で、いかに赤い時間を減らすかがポイントとなる。基本的には緑→赤という状態変化となるが、当てた技によってはいきなり赤になる場合や、ヒットしたときの条件によって変わってくる技もある。しかも、発生条件は下記のように様々。

以上を踏まえると、「レバーマークが出たら回復する」というより、最低限、ノーマルヒットでよろけ効果のある技を覚えておくということになるだろう。



回復を行なえば、よろけ中に確定してしまう技はほとんどない。ダメージを最小限に抑えるために、回復は可能な限り素早く行ない、相手の次の行動に備えよう。

よろけの発生条件

立ちガード

立ちガードをよろめかせる技として挙げられるのが、最大ため攻撃全般。それ以外の代表技として、アキラの開脚がある。

しゃがみ状態にヒット

「VF」伝統のよろけ条件。しゃがみ状態に特定の中段攻撃を当てると、相手はよろける。この後、二択で攻める。

ノーマルヒット

通常ヒットでよろけを誘発するレイ・フェイの蹴脚。こういった技は、ヒット状況を問わず相手をよろけ状態にする。

カウンターヒット

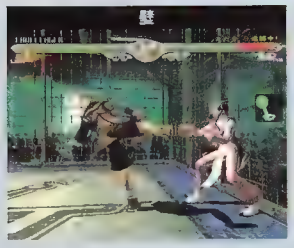
普段はダウンを奪えるジャッキーのダッシュハンマーキックだが、カウンターときのみ相手は尻もちをつき、よろけ状態となる。

体勢を崩す投げ技

ラウの柳手掛倒のように、投げた後に相手がよろけ状態となるものもある。基本的にここからは特定の技が確定で入る。

当て身

葵の天地陰陽やパイの当て身は、取った後によろけを誘発し、確定技を決めたり、そこから攻め込んだりすることができる。



壁

相手を壁に追い詰めてから特定の打撃をヒットさせると、相手はよろけ状態となる。間合いも離れないので、非常に有利な状態といえる。

ハンドホールド(ベネッサ)

一応レバーマークは出現するものの、レバガチャにはあまり意味がない。ここから、ベネッサ側は3種類の攻撃で選択を迫ることができる。

フロントスリーパー(ベネッサ)

回復することで、数段階の回避ポイントがある技。一番早いポイントは首をつかんだ瞬間で、受けるダメージもかなり抑えられる。

カウンター

お互い技を出し合って闘いを進める以上、技のかち合いは避けて通れない。技の発生速度、判定、スキの大小など、様々な要素を持った技がぶつかり合う。そんなとき、随時発生するのがカウンターである。

本作におけるカウンターは2種類が存在し、一つが技の出がかりに技を当てた場合のカウンター、もう一つが技の戻り際に技を当てた場合に発生する小カウンターである。

各種カウンターが発生すると、その技の通常ダメージより高くなりその結果ダウンを奪えたり、カウンターを条件として発生するヒット効果が得られる。ただし、小カウンターでは特別なヒット効果を得られない。

これらのダメージを比較すると、通常ダメージ<小カウンター<カウンターとなり、やはりカウンターのほうが、多くの恩恵を受けられることが分かる。

この2つのカウンターの見分け方を説明しよう。小カウンターはかなり分かりにくく、違いは、通常はダウンしない技で相手がダウンした、普段よりダメージが大きい、程度なので、熟練者でないと見分けるのは困難だ。いっぽう、カウンターはというと、簡単に見分けられる。普段、技のヒット時には白いエフェクトがかかるのだが、カウンターだとそれが黄色く変わるのだ。

カウンターを狙いにいく技の代表格である斜上撃。通常ヒットだと白いエフェクトがかかる。

カウンターだと、普段は白いエフェクトが黄色に変わり、特有のヒット効果も得られる。

システム解説

投げ／投げ抜け

『VF』の世界において、重要なダメージ源となっている「投げ」。
そして、投げと対をなす「投げ抜け」も、対戦においてなくてはならない要素だ。
確実に投げを決め、確実に投げ抜けを入力しよう。

Text：SHO

投げの種類

さまざまな格闘ゲームに存在する「投げ」のシステム。タイトルごとに多少性質は異なるものの、重要な攻撃方法であるということでは、本作も例外ではない。近距離で相手にダメージを与える行動として最も有効な手段であるため、投げを深く理解することは、そのまま勝利につながるといっても過言ではないだろう。勝利のために投げと投げ抜けのシステムをしっかり理解し、君のバーチャ人生を明るいものにしよう。

本作の投げには、大きく分けて「上段投げ」と「下段投げ」の2種類があり、それぞれに相手の正面、側面、背後からの投げがある。立っている相手には上段投げを、しゃがんでいる相手には下段投げを使うのが基本だ。ただし、相手が打撃技を出しているときには、投げることができない（特殊な投げを除く）。

例えば、パンチ（打撃技）と投げを同時に出した場合、絶対に投げは成立しない。では、どういう状況ならば投げが決まるのかというと、「相手がノーガード状態」「ガード状態」「相手が技の硬化中（戻りモーション中も可能）」の3つが挙げられる。この3つの状態こそ、投げを狙う上で基本かつ重要になるので、しっかり覚えておいてほしい。

立っている相手に対しては上段投げ。各キャラによって、さまざまな投げ技が用意されている。

しゃがんでいる相手には下段投げを使う。しかし、下段投げを持っているのはウルフ、ジェフリーを始めとした5キャラだけ。

特殊な投げ技

上段・下段投げ以外に分類される特殊な投げが「キャッチ投げ」と、「ヒット投げ」と呼ばれる投げ技だ。

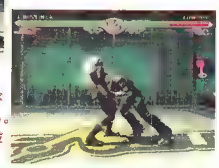
キャッチ投げは、大きくつかみかかる予備動作を持つ投げ技で、通常の投げとは違い、打撃技とかち合っても、その技の攻撃発生以前であれば投げ勝つことができる。例えば、上段投げは相手が打撃技を出した瞬間から投げが決まらないが、キャッチ投げなら相手の技の攻撃発生前につかめば投げが成立するのだ。

通常の投げに比べると、つかむまでのモーションが大きい。しかし、このような状態で相手の打撃技とかち合っても……、

相手の打撃技の攻撃発生以前であれば、つかむことが可能。これがキャッチ投げの大きな特徴だ。

もう1つのヒット投げとは、特定の打撃技がヒットしたときに追加コマンドを入力することで、投げへと派生する技のこと。この投げは、打撃がヒットしないと発生しない投げなので、基本的には打撃技として覚えておくといい。打撃から投げまでの連係が、1つの技としてつながっているので、他の投げとは違ってつかみモーションがないことが特徴だ。打撃技から投げへ移行することから、打撃投げとも呼ばれている。

通常の投げ技と違いつかみモーションが存在せず、特定の打撃技がヒットしたときのみ投げへと派生する。これがヒット投げ。



打撃がヒットした瞬間にコマンドを入力すれば、投げが発動する。しかし、打撃をガードされると投げは成立しない。

投げモーションの追加

『VF』シリーズの投げは、コマンドが完成した時点で投げが成立する、いわゆる1フレーム投げと呼ばれていたが、『VF4』での通常投げ（上段、下段投げ）には、投げモーションが追加された。

コマンド入力からモーションが発動し、つかみかかる手が相手の体に触れるまで若干のタイムラグがあるので、その間に相手に打撃技を出されると投げは絶対に決まらない。

また、つかむ前に相手の打撃技を受けてしまうと、通常の打撃技と同様に、カウンター扱いになる。つかみモーションの速さは各キャラの各技によってさまざまだが、目安として通常投げのモーションは、軽量級の立ちⓅより速いようだ。

つかみモーションが追加され、コマンド入力から投げまでに、若干のタイムラグがある

つかみモーション中に相手の打撃技をくらってしまうと、カウンター扱いになる

●全キャラ投げ抜け対応表

使用頻度目安は編集部の独断によるものです：◎……重要　○……やや重要　△……それなり

※キャッチ投げはつかみモーション自体が抜けられるもののみ、投げコンボは初段のみ表記しています

キャラ名	技名	コマンド（投げる側）	分類	コマンド（抜ける側）	使用頻度目安
アキラ	低身披臂	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	順歩翻胯	←↓Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↓Ⓟ+Ⓖ	
	大纏崩捶	←→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	→Ⓟ+Ⓖ	○
	心意把	↙→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	鷂子穿林	↘↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↙Ⓟ+Ⓖ	○
	獅子抱月	↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	進歩里胯	↖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↖Ⓟ+Ⓖ	
ジャッキー	ワンインチブロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	ネックブリーカードロップ	→→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	→Ⓟ+Ⓖ	
	ニーストライク	→←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	←Ⓟ+Ⓖ	○
	ノーザンライトボム	↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↙Ⓟ+Ⓖ	○
	サディスティックハンギングニー	↙↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
サラ	フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	△
	ネックブリーカードロップ	→→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	→Ⓟ+Ⓖ	○
	レッグホールドスロー	←→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	フォーリンエンジェルスロー	↘↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↘Ⓟ+Ⓖ	
	ライトニングニースマッシュ	←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	←Ⓟ+Ⓖ	
ラウ	肩車頭落	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	雷震入林	→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	→Ⓟ+Ⓖ	◎
	転身巴咽掌	←→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	柳車旋転	←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	←Ⓟ+Ⓖ	
	柳手掛倒	←↓Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↓Ⓟ+Ⓖ	
	大地倒襲	↙↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↙Ⓟ+Ⓖ	○
パイ	転身捜倒	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	雷震入林	→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	→Ⓟ+Ⓖ	◎
	空烈天鳳	●→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	倒身陰掌	→→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
パイ	旋風燕陣	←→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	天地頭落	→←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	←Ⓟ+Ⓖ	○
	旋風燕華	↓→↑→or↑→↓←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	製燕掛塔	←↓Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↓Ⓟ+Ⓖ	
	飛燕翻跨	↖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↖Ⓟ+Ⓖ	
	燕風輪翔	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
ウルフ	フェイスクラッシュチョップ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	KS（ケー・ス）	↑←↓→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	→Ⓟ+Ⓖ	◎
	ジャイアントスイング	←↖↓↙→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	リストロックスロー	→↙↓↘←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	←Ⓟ+Ⓖ	
	ブレーンバスター	←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	ボディスラム	↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↙Ⓟ+Ⓖ	○
	スタイナーズスクリュードライバー	↙↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	サイドスープレックス	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
	タイガードライバー	↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
	ビッグブリッジボム	↙↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ		
	ダブルアームスープレックス	↖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	↖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	○
ジェフリー	ニースマッシュ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	パワースラム	→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	→Ⓟ+Ⓖ	○
	マシンガンハンマー	↖→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	ヘッドバット	←→Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ		
	フロントバックブリーカー	←→→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	バックフリップ	↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↙Ⓟ+Ⓖ	◎
	スプラッシュマウンテン	↙↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	タックル	←↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	スパインバスター	↓Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↓Ⓟ+Ⓖ	
	バックスロー	↖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↖Ⓟ+Ⓖ	

投げ抜けとは？

投げられたときのディフェンス手段として用意されているのが、「投げ抜け」のシステム。投げ抜けに成功すれば、投げのダメージを無効化することができるので、非常に重要な要素といえる。

では、実際にどうやって投げ抜けをするのかを説明しよう。相手に投げられた瞬間、相手が入力した投げコマンドの最後の方向と同じ方向にレバーを入れて、タイミングよくⓅ＋Ⓖボタンを押す。例えば、相手のⓅ＋Ⓖ投げを抜ける場合は、レバー入力がないのでⓅ＋Ⓖで抜け、⇦⇨Ⓟ＋Ⓖというコマンド投げを抜ける場合には、⇨Ⓟ＋Ⓖと入力すればOK。

ちなみに、『VF3（tb）』ではウルフのジャイアントスイング（⇦⬁⇩⬁⇨Ⓟ＋Ⓖ）などのレバーを半回転させるような投げ技に対しては、⇦⇨Ⓟ＋Ⓖが投げ抜けのコマンドであった。しかし、本作ではどんなに複雑なコマンドであっても、最後に入力される一方向と同じ方向にレバー入力してⓅ＋ⒼでOK。つまり、ジャイアントスイングも抜けコマンドは⇨Ⓟ＋Ⓖとなるのだ。

Ⓟ＋Ⓖ投げ以外は、最後に入力される方向と同じ方向にレバーを入力してⓅ＋Ⓖで、投げ抜けが成立するよう変更された。

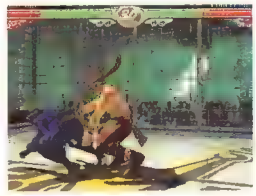
新たに加わった投げ抜けについて

今までの『VF』シリーズでは抜けることができなかった、背後投げ、側面投げ、下段側面投げの3種類は、本作で新たに投げ抜けが可能になった。ただ、通常の投げ抜けとは若干異なる部分もあるので、それらについて順を追って紹介しよう。

まず背後投げだが、ほとんどのキャラは背後投げの種類が1つなので、Ⓟ＋Ⓖで投げ抜けが可能。だが、コマンド背後投げを抜けるには、通常の投げ抜け同様、レバー方向Ⓟ＋Ⓖが必要になる。

次に、側面投げを抜ける場合。自分から見て、右側面から投げられた場合は⇨Ⓟ＋Ⓖ、左側面の場合は⇦Ⓟ＋Ⓖというコマンドを入力で投げ抜けが可能だ。Ⓟ＋Ⓖによる側面投げかコマンド側面投げかは関係ない。同様に、下段側面投げも相手が右にいる場合の側面下段投げを抜けるには、⬂Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ。相手が左にいるときは、⬃Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖということになる。

ただ、これら投げ抜けは通常投げを抜けるときよりも、投げ抜けのコマンド受付時間が若干短いので非常に抜けにくい。側面投げ抜けも、一瞬で左右を確認するのは難しいが、投げ抜けできるという事実を知っているだけで価値はあるので、覚えておいてほしい。



今まで抜けることのできなかった背後投げだが、『VF4』では投げ抜け可能になった。背後を取られたときには、とりあえず投げ抜けコマンドを入力しておこう。

側面投げ抜けの仕組み

側面投げを抜けるときは相手のコマンドに関係なく、相手の位置が自分の右か左かによって、抜けコマンドが決まってくるのだ。

自分をアキラとして、右側面からの投げを抜ける場合には、⇨Ⓟ＋Ⓖと入力。

逆に左側面から投げられた場合は、⇦Ⓟ＋Ⓖが抜けコマンドとなる。

下段側面投げも同じ。右側ならば、⬂Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで抜ける。

『VF4』における「お得投げ抜け」について

『VF3』で存在した「お得投げ抜け」。プレイヤー間では「飛車角投げ抜け」として有名な、素早い入力を必要とする高度なディフェンス方法であった。どういうものかというと、投げには前述の通り決まった抜けコマンドがあり、Ⓟ＋ⒼにはⓅ＋Ⓖ、[illegible]Ⓟ＋Ⓖには[illegible]Ⓟ＋Ⓖというように、投げ抜けもコマンドに[illegible]した入力をする必要がある。防御側にとってはどの投げがくるか、いくつか選択を迫られるわけだが、投げられる瞬間に、Ⓟ＋Ⓖ、[illegible]Ⓟ＋Ⓖと素早く2回入力して、2種類の投げを抜けることができたのだ。これが飛車角投げ抜けである。

気になるのは『VF4』でもこの方法が可能なのかということだが、結論から言うと可能だ。しかも、『VF3』ではⓅ＋Ⓖ投げとコマンド投げの2種類のみだったが、『VF4』では、コマンド投げを2種類抜けることも可能になった。例えば、[illegible]Ⓟ＋Ⓖと[illegible]Ⓟ＋Ⓖ抜けコマンド投げを入力しておけば、[illegible]Ⓟ＋Ⓖに[illegible]Ⓟ＋Ⓖの2つのコマンド投げを抜けることができるのだ。

また、下段投げを抜けるときも同様に、2種類の投げ抜けを同時に入力することが可能なので、投げ抜けが成功する確率は格段にアップしたといえる。

[illegible]

[illegible]

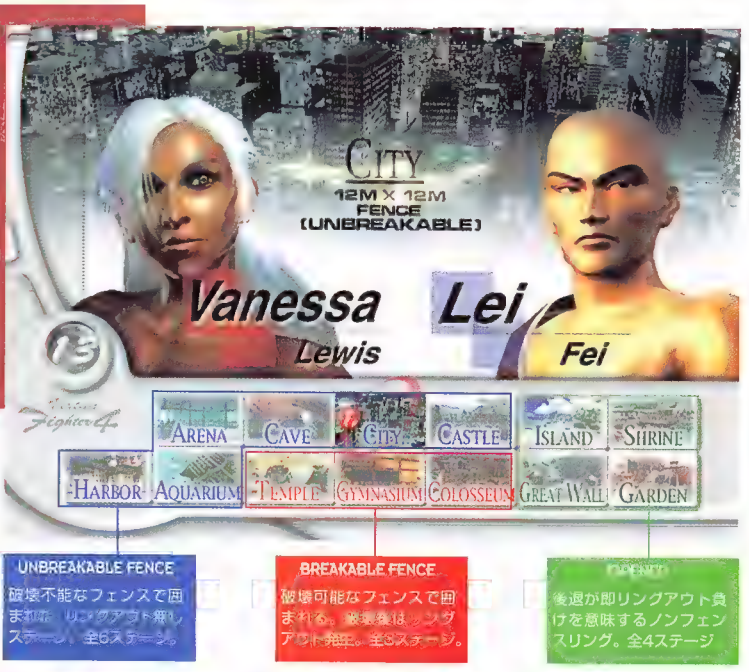
[illegible]

キャラ名	技名	コマンド（投げる側）	分類	コマンド（抜ける側）	使用頻度指数
ジェフリー	ボディーリフト	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇩Ⓟ+Ⓖ	
	パワーボム	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	○
	アイアンクロー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
	マシンガンニーリフト	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
カゲ	太刀	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	順逆自在	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	△
	影霞	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	弧延落	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	◎
	浮麗	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇩Ⓟ+Ⓖ	
	刀麗	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⬃Ⓟ+Ⓖ	
シュン	酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	◎
	酔仙倒蹴掃撃	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	倒襲裏肘	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	△
	盃杯旋舞	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	転身纏鶏脚	⇦⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⬃Ⓟ+Ⓖ	
	転身纏膀	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
リオン	破刀手秋腿	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	登山翻車脚	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	○
	採取砲鼻	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	飛転双空脚	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	貼身双勾手	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	◎
	七星天分肘	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	擺下尖転	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⬃Ⓟ+Ⓖ	
	七星跳飛捕蝉	⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⬁Ⓟ+Ⓖ	
葵	小当	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	合気投げ	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	◎
	送り手回し	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		

キャラ名	技名	コマンド（投げる側）	分類	コマンド（抜ける側）	使用頻度指数
葵	脇絡み	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	Ⓟ+Ⓖ	[illegible]
	六段帯取	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	○
	桐枝落とし	⇧⇨⇩⇦or⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	蝶絡み	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ		
	木の葉落とし	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⬃Ⓟ+Ⓖ	
	半月巴	⬀Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⬀Ⓟ+Ⓖ	
	手極め倒身	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
	裏之位	⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
レイ・フェイ	雷身旋舞	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	△
	弓箭掌壁	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	
	擺脚捜倒	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	
	排山倒海	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⬃Ⓟ+Ⓖ	◎
ベネッサ	キャニオンダイブ（D）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	リブレイススロー（D）	⬀Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⬀Ⓟ+Ⓖ	
	アームクラッシュスロー（D）	⬃⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⬃Ⓟ+Ⓖ	
	アーミーコンビネーション（D）	⇦⬁⇩⬀⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	◎
	エルボーラッシュ（D）	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	ウォールキス（D）	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	壁際限定		
	レッグブレイカー（D）	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	ヘルズゲート（D）	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇩Ⓟ+Ⓖ	○
	ヘブンズゲート（D）	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	
	リブクラッシュボディ	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ投げ	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	△
	リブクラッシュニー	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ投げ	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
	エルボースラッシュ（M）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	トリプルヘビィスマッシュ（M）	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	
	ダブルニーストライク（M）	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⬃Ⓟ+Ⓖ	

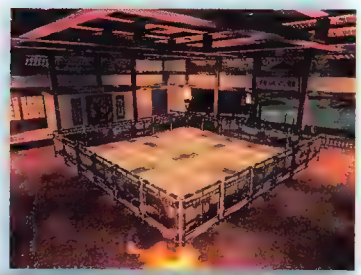
※ベネッサの（D）はディフェンシブスタイル、（M）はムエタイスタイルを表します

Stage Introduction

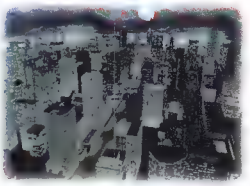


●GYMNASIUM

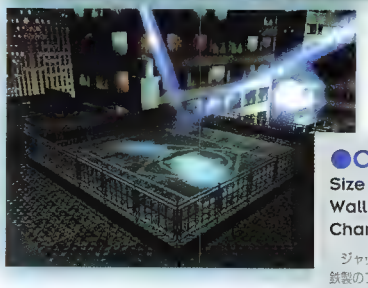
Size：12M×12M
Wall：FENCE〔Breakable〕
Character：Akira Yuki



GYMNASIUM



CITY



●CITY

Size：12M×12M
Wall：FENCE〔Unbreakable〕
Character：Jacky Bryant

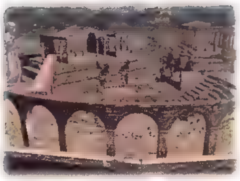
ジャッキーステージとなる、ビル街の屋上。鉄製のフェンスに囲まれているため、押し出されてリングアウトすることはないが、影丸の弧延落のように極端に高く相手を浮かせる技なら、リング外に落とすことができる。

上空を飛ぶヘリコプターのサーチライトは、常にキャラクターを照らしている。

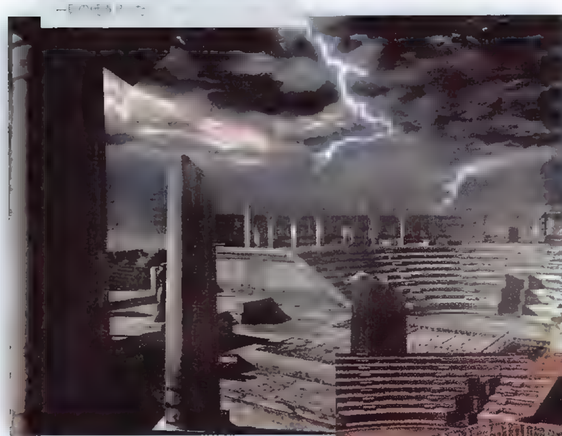
●COLOSSEUM

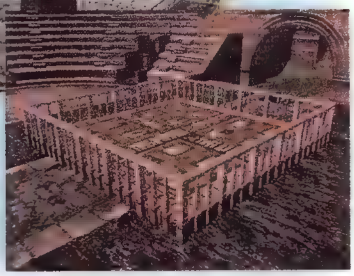
Size：12M×12M
Wall：FENCE〔Breakable〕
Character：Sarah Bryant

サラのステージは嵐吹くコロシアム。破壊可能な木柵が壁となっており、壊れた部分からは落ちやすくなる。
ラウンドが変わると背景の建造物が崩れる演出が入るなど、この動きも非常に[illegible]。

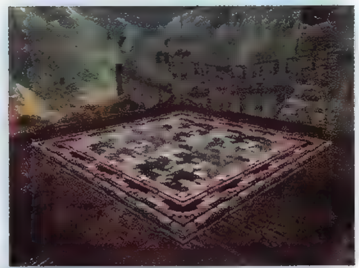


COLOSSEUM





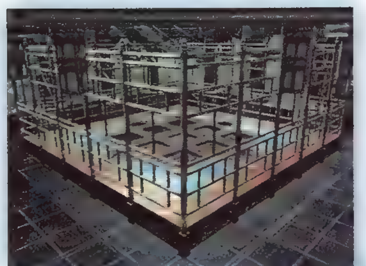
GREAT WALL



●GREAT WALL

Size：14M×14M
Wall：NOTHING〔Opened〕
Character：Lau Chan

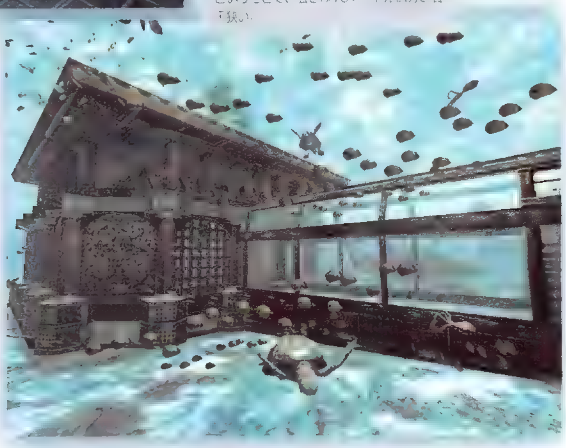
ラウのステージは、雰囲気こそ変われど前作同様に万里の長城に特別にしつらえたリング。14メートル四方と若干広いが、壁がないためリングアウトの可能性は高い。[illegible]押しを得意とするラウとしては、常にリングアウトを狙いたいところか。

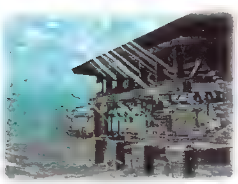


●AQUARIUM

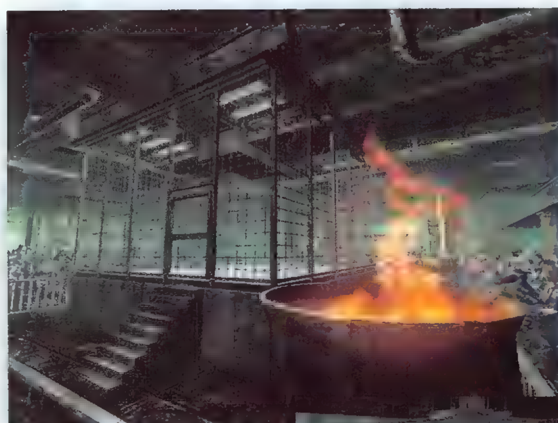
Size：10M×10M
Wall：HI-FENCE〔Unbreakable〕
Character：Pai Chan

パイのステージは幻想的な水中が特徴的な、水族館の内部。破壊不可能なフェンスで囲まれているため、リングアウトはない。
破壊不可能、リングアウトなしのステージということで、広さは10メートル四方と若干狭い。





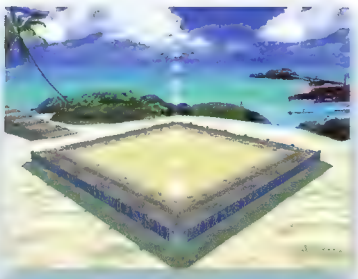
AQUARIUM



●ARENA

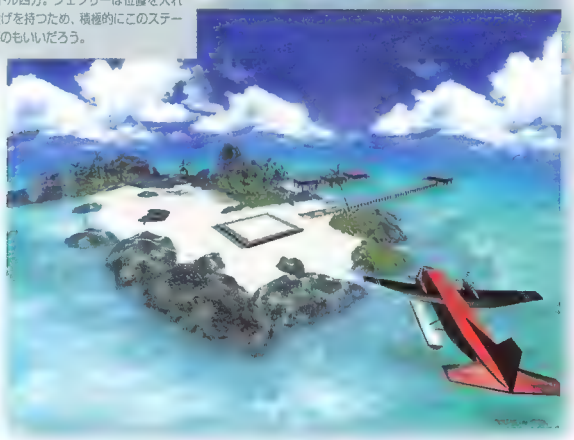
Size：10M×10M
Wall：HI-FENCE〔Unbreakable〕
Character：Wolf Hawkfield

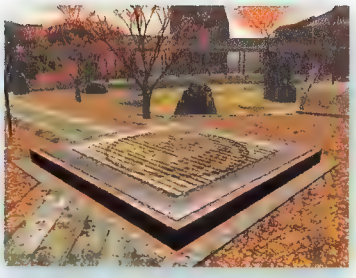
アリーナは地下闘技場といった雰囲気の漂う、ウルフのホームステージ。金網デスマッチを彷彿させるフェンスで囲まれており（破壊不能）、リングアウトもない。また、10メートル四方とやや狭いことも特徴。
リングが狭い上に金網に囲まれており、大技が決まったら決着がつくと[illegible]沸き起こる。



ISLAND
Size：14M×14M
Wall：NOTHING〔Opened〕
Character：Jeffry McWild

ジェフリーステージは、南国の青い海に浮かぶ小島。『VF2』から一貫して海ステージというあたりに、ジェフリーのこだわりが感じられる。
壁のないステージということで、広さは14メートル四方。ジェフリーは位置を入れ替える投げを持つため、積極的にこのステージを選ぶのもいいだろう。





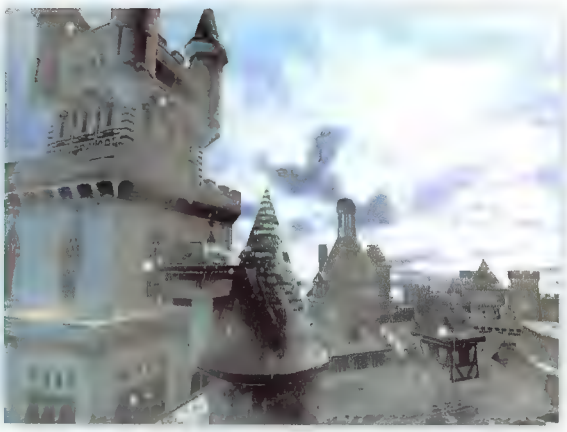
GARDEN
Size：14M×14M
Wall：NOTHING〔Opened〕
Character：Kage-Maru

純日本風の庭園が、影丸のステージ。あたりの木々は紅葉し、枯れ葉が舞う。
必殺の弧延落からリングアウトを狙える影丸にとって、このステージは有利にはたらくだろう。

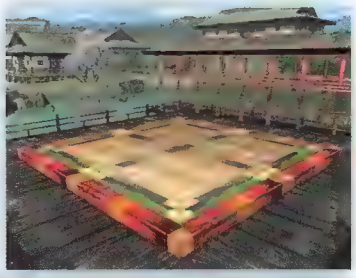
GARDEN

CAVE
Size：12M×12M
Wall：HI-FENCE〔Unbreakable〕
Character：Shun Di

洞窟内にひっそりとたたずむ、建造物の足場らしき場所が舜帝のステージとなる。足許にはエメラルドグリーンの大河（海？）が流れ、壁面には仏像を見ることができる。
破壊不能の高い壁があるため、リングアウトの可能性はない。



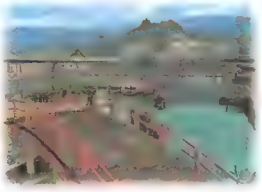
CASTLE



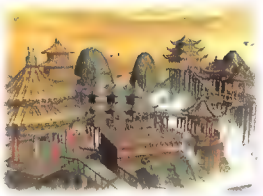
SHRINE
Size：14M×14M
Wall：NOTHING〔Opened〕
Character：Aoi Umenokouji

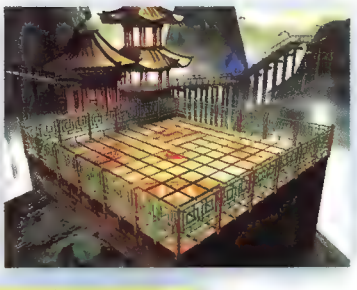
春爛漫の宮廷に降取る桜のステージ。格闘家としての春を見つけるべく出立する。
一見すると随分広く感じるが、中央の囲炉裏状の部分がリング本体。一段低い板張りのエリアはリング外のため、まだ安全 …と思っていても、実はすでにリング際、ということもありえる。見た目に騙されないように。

SHRINE



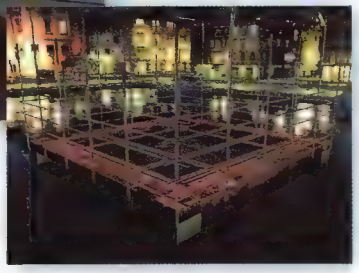
TEMPLE





TEMPLE
Size：12M×12M
Wall：FENCE〔Breakable〕
Character：Lei Fei

山頂に立てられたとおぼしき寺院の一画に、レイ・フェイのステージ（リング）は作られている。桟道らしき橋が縦横に走る足元は濃い霧に覆われているが、恐らく断崖であろう。フェンスは破壊可能なうえに低いため、リングアウトは死に直結するハズだが　。

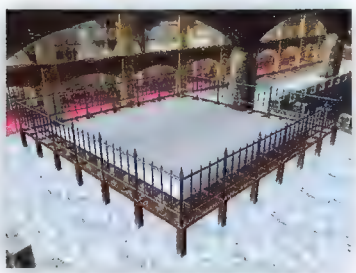


HARBOR
Size：10M×10M
Wall：HI-FENCE〔Unbreakable〕
Character：Vanessa Lewis

夜景が美しい港町の、海上にある足場とも桟橋とも思われる場所がベネッサのステージ。
破壊不能で高い鉄パイプ状のフェンスで囲まれているため、リングアウトの心配はない。広さも10メートル四方と、この形のステージとしては平均的。どのキャラも戦いやすいステージといえるだろう。

CASTLE
Size：12M×12M
Wall：FENCE〔Unbreakable〕
Character：Lion Rafale

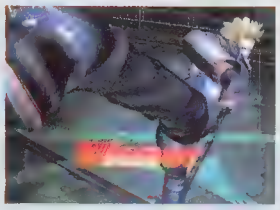
西洋風の城に囲まれた、幻想的なリオンステージ。一面雪に覆われ、キャラクターが移動すると雪に足跡がつく。
ステージの広さは平均的で、リングを囲むフェンスも壊せないのだが、壁としては低い部類に入るため、ここも狐狸落などでリングアウトする可能性がある。



a thirst for
knowledge of
Virtua Fighter 4

結城　晶

- 「ふ！」(伏虎後)「おっしゃー！」
- 「ふ！　もっと強い奴と戦いたい！」
- 「十年早いんだよ！」



ジャッキー・ブライアント

- "Nobody can stop me!"
  (誰もオレを止められないぜ！)
- Yes！ I done handcuffed lightning!"
  (見たか！　これがオレの稲妻だ！)
- "Wanna fight again? You re way out of your league!!"
  (もう1戦やるかい？　相手にならないけどさ！)

サラ・ブライアント

- "Yahoo!"
  (ヤフー！)
- "Even good guys blow it!"
  (どんなにいい男もイチコロよ！)
- "Hmm, maybe I should pull back a ittle."
  (フー、ちょっと手加減した方がよかったかしら)

ラウ・チェン

- 「は〜はは！　弱者は股をくぐれ！」
- (演舞後)「修行が足りんわ！」
- 「練習にもならんわ！」

パイ・チェン

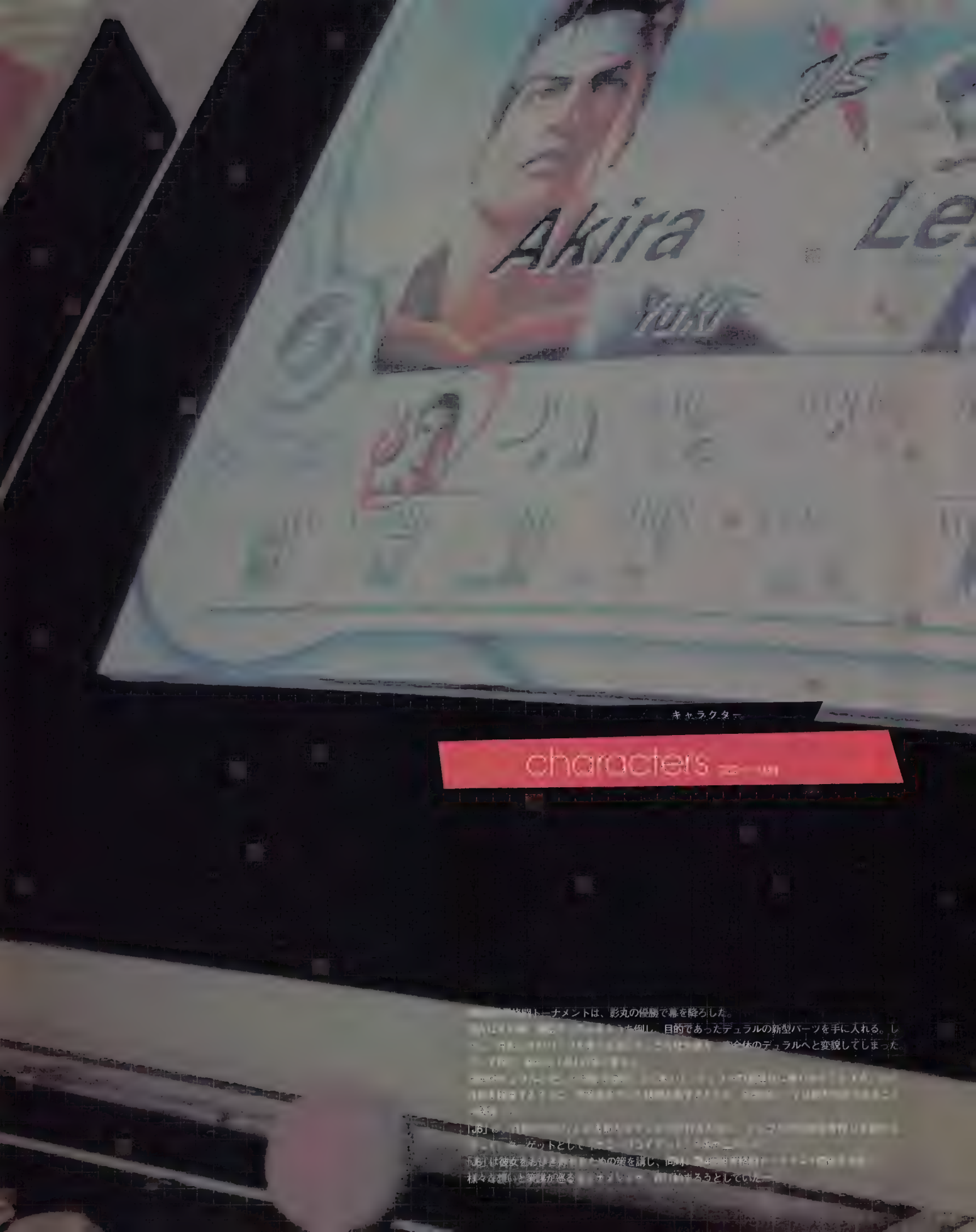
- 「あなたにはクンフーが足りないわ！」
- 「十年早かったわね！」
- 「あなたって全然変わっていないのね」

ウルフ・ホークフィールド

- "Wooooooon"
  (ウォオオオオン！)
- "Did you feel the real power? Go back to school!"
  (本当の力が分かったか？　出直してきな！)
- "Let's fight again!"
  (もう1戦やろうぜ！)

=ガードボタン　=パンチボタン　=キックボタン

各キャラクターが勝利後に発する言葉を集めた。勝敗決定後、いずれかのボタンを押し続けることで、任意にセリフを選択可能だ。各セリフの前にあるアイコンはボタンに対応している。



キャラクター

characters

Akira Yuki

結城晶

Country · **Japan**
Sex · **Male**
Blood Type · **O**
Job · **Kung-Fu Teacher**
Hobby · **Kung-Fu**
Stature · **180cm**
Weight · **79kg**
B/W/H · **115/90/94**
Fight Style · **八極拳**

Story

大会連覇を果たせなかったアキラ。
彼は日本に帰ると祖父に大会の結果を報告し、すぐに山籠もりを始めた。
自分のふがいなさを悔いながらも、アキラはそれを吹っ切ろうと闇雲に修練を続ける。
「真の強さとは何か」
そう自問し続けた結果、自分が新しい技巧や戦い方ばかりに気を取られていたことに気付く。
己の八極拳の技を見直し、さらに心を磨き始めた彼のもとに、第4回世界格闘トーナメントの招待状が届いた。
『自分は果たして、本当に強くなれたのだろうか？ あの強い奴らと戦いたい。』
アキラにトーナメント会場を決意させたのは、その強い想いだった。

Jacky Bryant

ジャッキー・ブライアント

Country • U.S.A.
Sex • Male
Blood Type • A
Job • Indy Car Racer
Hobby • Training
Stature • 182cm
Weight • 75kg
B/W/H • 110/87/92
Fight Style • 截拳道

Story

サラの記憶が戻り、ようやく物騒な生活から解放されたジャッキー。
その後も謎の組織はサラを狙い続け、敷地内にまで刺客が現れたりはしたが、ブライアント家が誇る私設警備隊が彼女を護衛していたため、ジャッキー自身には、少しだけ余裕が生まれていた。
ジャッキーは格闘を止め、レーサーに復帰すべく、ライセンスを取得し、スポンサーを集ってチームを作り始めた。
復帰への準備は順調に進んでいたが、復帰第一戦まで3ヵ月という頃から、自分のスポンサーになってくれている企業が、次々と無差別テロに巻き込まれていった。
そしてある日、『格闘トーナメントに参加しろ。さもなくばテロは続く』とつづられた脅迫状がジャッキーの元に届く。
今まで、組織の挑発をかわしていたジャッキーだったが、この非道な手段には怒りを抑えられず、格闘技のトレーニングを再開する。
それから数ヵ月後。今までにない最高のコンディションを作りあげたジャッキーは、トーナメントへと乗り込むのであった。

Sarah Bryant

サラ・ブライアント

Country • U.S.A.
Sex • Female
Blood Type • AB
Job • College Student
Hobby • Sky Diving
Stature • 173cm
Weight • 55kg
B/W/H • 90/57/90
Fight Style • 截拳道

Story

記憶が戻り、ブライアント家へと戻っていたサラ。
表面的には明るく、行方不明になる前のサラそのものだったが、彼女の気分はまったく晴れないでいた。
その理由は、彼女に残った記憶にあった。マインドコントロールが解けた場合、その間の行動を覚えていないケースが多い。暗示操作によって別人格が構築され、その間の行動は別人格のものとなるからだ。
しかし、彼女の場合、中途半端なマインドコントロール状態で戦ってきたため、その間の経緯が、サラ・ブライアントの記憶として残ってしまっていた。
無意味な戦いを続けているという罪悪感の中で芽生えた、ジャッキーへの強烈な[illegible]。「あの感情は、自分自身が望んだことだったのではないか？」と悩む日々が続いた。
[illegible]した気持ちを忘れるために彼女はトレーニングに励み、格闘技に磨きをかける。
そんな彼女の気も知らず、妹を取り戻したことに満足しているジャッキーは、時折、彼女とスパーリングはするものの、真剣勝負は絶対に行なわなかった。だが、このことが、逆にサラのストレスとなっていた。
「彼を超えなければ、一生自分を取り戻せないかもしれない。」
そう思い始めた矢先、ジャッキーが突然、世界各[illegible]格闘技のエキスパートを呼び、寝る間も惜しんで格闘技のトレーニングに打ち込むようになった。
数ヵ月後、ジャッキーはトーナメントへ出場することをサラに告げる。
「この大会中であれば、ジャッキーも手を抜けないはず。最高のコンディション[illegible]の彼を倒すことができれば、今度こそ自分を取り戻せるかもしれない。」
サラは、ジャッキーを超え、己を見つめ直すためにトーナメントへの出場を決意する。
それが、組織の狙いとも知らずに……。

Lau Chan

Story

決勝戦で影丸に敗れたラウは、己の身体が病に侵されていることを知り、自らが復活・進化させた虎燕拳を受け継いでくれる弟子を捜し求めていた。
だが、なかなか適任者は現れず、日に日に焦りは募っていく。
そんな中、第4回格闘トーナメント大会の招待状がラウのもとに届いた。
「ふむ、ここに参加してくる者たちならば、我が虎燕拳を託せるやもしれぬ」
ラウは大会優勝とは別の狙いを抱き、再度大会に参加する。

Country • **China**
Sex • **Male**
Blood Type • **B**
Job • **Cook**
Hobby • **Chinese Poem**
Stature • **172cm**
Weight • **77kg**
B/W/H • **99/90/93**
Fight Style • **虎燕拳**

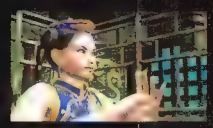
ラウ・チェン

Pai Chan

パイ・チェン

Story

第3回大会初戦で、宿敵ラウと対戦したパイ。戦いは熾烈を極めたが、惜しくもラウには及ばなかった。
敗れはしたものの、自分の力がラウに近づきつつあることを、少しだけ嬉しく思ったパイは、上機嫌で帰国する。
その後も、仕事の合間に欠かさず、秘宗拳をはじめとする修行を重ねていたパイに、ある知らせがもたらされた。
ラウが不治の病に侵され、自分の後継者を捜していること。そのために、病体を押してまで、第4回大会に出場するというのだ。
パイはラウを止めるべく、格闘トーナメントへの出場を決意する。



Country	**Hong Kong**
Sex	**Female**
Blood Type	**O**
Job	**Action Star**
Hobby	**Dancing**
Stature	**166cm**
Weight	**49kg**
B/W/H	**85/54/88**
Fight Style	燕青拳

Wolf Hawkfield

ウルフ・ホークフィールド

Country · **Canada**
Sex · **Male**
Blood Type · **O**
Job · **Wrestler**
Hobby · **Karaoke**
Stature · **181cm**
Weight · **101kg**
B/W/H · **123/93/98**
Fight Style · **プロレス**

Story

「破滅を呼ぶ悪夢」……。第3回大会出場のきっかけとなった、この悪夢の正体を、ウルフはついにつかめなかった。だが、大会終了と同時に、なぜか悪夢も治まっていた。
国へ戻り、地下闘技場などを転々としつつ、自らを鍛えるためにトレーニングを続けていたウルフに、突如、あの悪夢が復活する。再度、保留地へ向かった彼に呪術師は語った。
「ひとたび潰えた滅びの悪夢が、あの世界格闘トーナメントを運営するものたちによって、蘇らんとしている。行ってすべてを見届けなくてはならない。」
こうして再度、ウルフは「悪夢の真意」をつかむために、参加を決意するのであった。

Jeffry McWild

ジェフリー・マクワイルド

Country • **Australia**
Sex • **Male**
Blood Type • **A**
Job • **Fisherman**
Hobby • **Music**
Stature • **183cm**
Weight • **111kg**
B/W/H • **121/93/97**
Fight Style • **バンクラチオン**

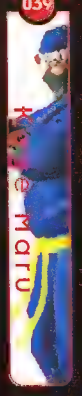
Story

前大会で得たファイトマネーで、ついに船を完成させたジェフリー。
"打倒！　サタンシャーク"と意気込んで海に出たが、そこに奴の姿はなく、海域の様子も以前と違うことに気が付く。
漁師たちの話では、ジェフリーが海に出なかった間にサタンシャークによって生態系が崩され、ほとんどの魚が、この海域からいなくなってしまったらしい。そして、サタンシャークも餌となる魚を探しに、他の海域へと去ってしまったというのだ。
彼は近隣の海域で、サタンシャークの目撃情報を頼りに船を走らせるが、時間だけが無為に過ぎていく。
「むおぉぉ！　これでは、きりがない！」
彼は、自分の船に高性能の魚群探知機を付けることを決意。
だが、船を完成させたばかりの彼には、それを買う資金などあるはずもなかった。
苦悩する日々を送っていた彼に、第4回格闘トーナメント大会の招待状が届く。
彼は、またまた資金稼ぎのためにトーナメント大会に参加するのであった。

Story

前大会優勝を果たした影丸。
姿を現した新型デュラルをもうち倒し、彼は目的であったデュラルの新型パーツを手に入れる。
帰郷した影丸はそのパーツを月影に使うが、回復するどころか逆にデュラル化が進み、ついには完全体のデュラルへと変貌してしまった。
月影は、パーツに組み込まれていたプログラムのままに影丸を攻撃し、瀕死の[illegible]を追わせて逃走。そこに現れたJ6の特殊部隊に回収されてしまう。
数ヵ月[illegible]が消えた影丸は、彼女の足取りを追うためにJ6の組織内に潜入していた。
そして、デュラル開発関係者から、第4回格闘トーナメント大会が開催され、そこに完全体となったデュラル（月影）が最終調整のために投入されるという極秘情報を聞き出す。
同時に、完全体となってしまった彼女を救う術はないことも……。
「……これ以上、苦しめるわけにいかぬ。」
影丸は月影の心を救うべく、第4回世界格闘トーナメントへの潜入を決意した。

Kage Maru



Country • **Japan**
Sex • **Male**
Blood Type • **B**
Job • **Ninja**
Hobby • **Mah-Jong**
Stature • **178cm**
Weight • **66kg**
B/W/H • **101/89/90**
Fight Style • **薬隠流柔術**

影丸

Shun Di

舜帝

Country · China
Sex · Male
Blood Type · O
Job · Herbal Doctor
Hobby · Drinking
Stature · 164cm
Weight · 63kg
B/W/H · 88/86/89
Fight Style · 酔拳

Story

大会には出場したものの、結局弟子を見付けることができなかったシュン。しかし、帰国した彼宛に一通の手紙が届いていた。それは、捜していた弟子からのものだった。

そこには、組織からの脱出を試みるが、失敗して捕まったときには助けてほしい、という内容の文章が書かれていた。

修行を続けながら弟子の帰りを待ったが、手紙を受け取って数ヵ月が経過しても連絡がない。

シュンは、組織の内部に入り込むために、第4回世界格闘トーナメント優勝を目指して、己の酔拳に磨きをかけ始めた。

リオン・ラファール

Country · **France**
Sex · **Male**
Blood Type · **AB**
Job · **College Student**
Hobby · **Collecting Knives**
Stature · **171cm**
Weight · **63kg**
B/W/H · **90/84/88**
Fight Style · **螳螂拳**

Lion Rafale

Story

自信満々で三度に渡って挑んだ世界格闘トーナメントだったが、いずれも思い通りの結果が得られず、リオンは帰国後も落胆しきっていた。
自分に対する自信すら失いかけていたときに、父親から叱咤激励を受ける。これをきっかけに、彼は螳螂拳のトレーニングを再開し、日に日に元気と力を取り戻していった。
数ヵ月後、自信を完全に回復したリオンのもとに、第4回世界格闘トーナメントへの招待状が届く。
「今度こそは負けない！　僕が一番さ！」
さっそうとお気に入りのバイクに跨り、トーナメント会場へ向けて旅立った。

Story

前大会、初戦敗退という結果に終わった葵は、自分がいかに「井の中の蛙」であったかを知る。
帰国後、さらに自らの技を極めるために、合気道や古武術だけでなく、他の武術に対する知識も高めていった。
そして、ついに完成を見た自らの武術を試すべく、第4回世界格闘トーナメントへと出立した。

Aoi Umenokouji

梅小路葵

Country • **Japan**
Sex • **Female**
Blood Type • **A**
Job • **College Student**
Hobby • **Ikebana**
Stature • **162cm**
Weight • **47kg**
B/W/H • **83/53/86**
Fight Style • **合気柔術**

Story

武術は、時に時代をも動かす力を持つ。
それ故に、時の皇帝たちは伝説的な力を持つ武術を嫌い、その武術を禁じ、封印することすらあった。
「武術封印」は主に軍隊によって実行されたが、稀に並の軍隊では歯が立たない武術家たちもいた。
そうした強力な武術家を葬りさる役割を持つ、武術のエキスパート集団が存在したという。
歴史の表舞台に出ることのないその集団は、皇帝なき現代になっても存続していた……。
その一員に、嵩山少林寺出身の青年がいた。彼の名は雷飛。卓越した才能を持つ彼は、そのクンフーの強さから、若くして他の者から一目おかれる存在だった。
そんな彼に、集団を纏める老師から、虎燕拳封印が命じられた。
「虎燕拳を復活させたラウは、格闘大会に出場すると聞く。彼を追い、その武術を封印するのだ。」
「承知しました。」
軽く返事をした雷飛はすぐに自室に戻り、旅支度を整え始めた。すでに老師や仲間から学ぶものはないと悟っていた雷飛にとって、この旅は願ってもない機会だった。
「フフフ……。虎燕拳がどれほどのものか知らぬ……。だが、強さを体現した拳法ならば、我が武術のひとつに加えん！」
「強さ」とは何か。自らの野望を内に秘め、雷飛は会場へと歩みを進めるのであった。

Lei Fei

Country • China
Sex • Male
Blood Type • B
Job • Bonze
Hobby • Praying
Stature • 175cm
Weight • 63kg
B/W/H • 98/85/83
Fight Style • 少林拳

雷飛

Vanessa Lewis

ベネッサ・ルイス

Country	Unknown
Sex	Female
Blood Type	AB
Job	SP
Hobby	Singing
Stature	175cm
Weight	55kg
B/W/H	93/57/93
Fight Style	バーリトゥード

Story

VIPを護衛するSPの中に、冷たい瞳を持つ銀髪の女性がいた。
彼女の名はベネッサ。
幼い頃、J6のある研究機関によって、身体能力を異常に高められた彼女は、10歳の時、J6軍事研究機関を強襲した特殊部隊の隊長・ルイスに救出され、彼の養女となっていた。
当初は心を閉ざしていた彼女も、ルイスの暖かい愛情によって、次第にその心を開いていった。
だが、彼女が成人した矢先、ルイスが任務中に殺害され、ベネッサはふたたび心を閉ざしてしまう。
数年後、父親を殺したのが要人を狙うテロリストであることを知った彼女は、世界のVIPを守る私設SPに入隊し、犯人探しを続けていた。
さらに数年が過ぎ、そのテロリストがJ6の命令で「サラ・ブライアント」という女性を狙っているという情報をつかむ。
早速、この情報をブライアント家当主に伝え、護衛のために自分を大会へ派遣することを要請した。
ベネッサはブライアント家をクライアントに付け、世界格闘トーナメント大会へ乗り込む。

technique

348—378

技解説

AKIRA YUKI

結城 晶 ゆうき あきら

Fight Style:Hakkyoku-Ken
Stature:180cm
Weight:79kg
Country:Japan

冲捶(ちゅうすい)

Ⓟ

八門開打(はちもんかいだ)

Ⓟ,Ⓟ

環捶腿(かんすいたい)

Ⓟ+Ⓚ

崩捶(ほうすい)

Ⓟ

上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)

Ⓟ

裡門頂肘(りもんちょうちゅう)

(↓↘Ⓟ)

躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)

Ⓟ

揚炮(ようほう)

(↓↘Ⓟ)

八門開打／環捶腿　初段が当たれば連続ヒットする立ちⓅ始動の連係技。ダメージが低い代わりに2段目が中段攻撃となる八門開打は、通常時のけん制に使える。ただ、厳密にはヒットしても不利、ガードされた後は投げによる反撃が確定なので多用はできない。いっぽうの環捶腿は、ヒットすれば有利。ややスキのある技をガードした後の反撃には、こちらを使っていこう。なお、2段目のみがカウンターヒットしたときはダウンとなる。

崩捶　いわゆるしゃがみⓅ。出が早く、相手の攻めを止めるのに重宝する。ヒット後はもちろん有利。しゃがみ状態から出せる技を含めた中段攻撃と、各種投げ技で二択を仕掛けるのが基本だ。

上歩頂肘　一般的な肘系の攻撃と同等の能力を持つ。ガードされても確定の反撃を受けることがなく、カウンターヒットすれば有利になることもほかのキャラと同じだ。もちろん、しゃがみ状態にヒットさせた場合はよろけ。近距離では、中段攻撃の軸として十分な能力を発揮してくれる。

裡門頂肘　上歩頂肘よりもリーチがあり、カウンターヒット時にはダウンを奪うことができる。ただし、攻撃発生はやや遅めだ。また、相手の攻撃を避けた後など密着でヒットさせればダメージが上がり、カウンターでなくてもダウンさせることがある。しゃがみにヒットしたときによろけさせる効果を持つのは、上歩頂肘と同じ。

躍歩頂肘　一歩踏み込んで攻撃を繰り出すため、裡門頂肘よりもさらにリーチがある。こちらもガードされたときに確定の反撃を受けることはなく、中距離での有効な武器となる。こちらは、通常ヒット、カウンターヒットともにダウンを奪うのが特徴だ。特に空中コンボが狙える壁際で、積極的に使っていきたい。なお、しゃがみ状態に通常ヒットした場合は、裡門頂肘と同じくよろけになる。

揚炮　単体のダメージが高く、ヒット時に相手を高々と浮かすのが特徴。しかし出が遅いほか、ガードされたときにも投げなどで確定の反撃を受ける。通常時に多用するのは避け、相手の投げを読んだときや連続技中など、状況を限定して使おう。

猛虎硬爬山(もうこうはざん)

↓ Ⓟ

白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)

↓ Ⓟ

上歩衝掌(じょうほしょうしょう)

Ⓟ

捜下崩捶(そうかほうすい)

Ⓟ＋Ⓚ

馬歩衝靠(まほしょうこう)

↓ Ⓟ＋Ⓚ

跳山崩捶(ちょうざんほうすい)

↗ Ⓟ＋Ⓚ(ため可)

鉄山靠(てつざんこう)

↗ Ⓟ＋Ⓚ

猛虎硬爬山　しゃがみ状態から出すリーチの長い中段攻撃。ガードされても確定の反撃を受けることがないほか、距離が離れることもポイントの一つだ。ヒット後は有利になるので、そのまま攻めを継続しよう。ちなみに、遠距離ではしゃがみガードに対してダメージを与えることができない。

白虎双掌打　これもしゃがみ状態からの技。猛虎硬爬山よりも出が早く、ヒットすれば必ずダウンを奪えるのが特徴だ。主に、スキがある下段攻撃に対する反撃に使おう。ただしスキは大きめで、ガード後は投げや立ちⓅなどの反撃が入る

上歩衝掌　ヒットすると相手が特殊なダウン状態になり、そこにさまざまなコンボが狙える。狙う追い打ちは、足位置平行なら修羅覇王靠華山、ハの字なら連環腿が基本。ただし、修羅覇王靠華山は入らないキャラもいるので注意したい。

捜下崩捶　出は遅いがリーチがある下段攻撃。タイミング次第でしゃがみⓅをかわすこともあり、不利な場面で使っても意外な効果を発揮する。ガードされても確定の反撃は受けず、ヒット後はアキラ側が有利。また、カウンターヒット時には修羅覇王靠華山などで追い打ち可能だ。

馬歩衝靠　しゃがみ状態から出す中段の浮かせ技。出の早さもそこそこあり、浮かせ技の軸として使える。ただし、ガードされたときのスキは大きめ。投げによる反撃を受けることを覚えておこう。

跳山崩捶　リーチが長いほか、半回転の属性を持っていることも長所。出もそれほど遅くないので、軸となる直線的な打撃に交ぜて使っていこう。ガードされても、確定の反撃を受けることはない。なお、ためたときには、立ちガードした相手をよろけさせることができる(ダメージはなし)ほか、ヒット時は受け身不能になる。

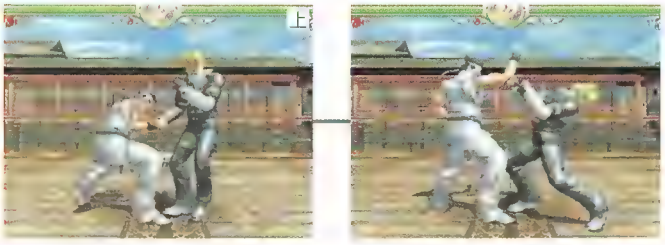
鉄山靠　アキラの代名詞ともいえる打撃技。距離によってダメージが大きく変わるが、通常時に相手の正面から狙っても、最高ダメージは出にくい。ガードされたときのスキは当然のごとく甚大。通常時はあまり使わず、避けの後やスキの大きい技に対する反撃にのみ狙うのが常套手段といえる。

伏虎(ふっこ)

Ⓟ

開胯(かいこ)

↓Ⓟ+Ⓖ



撃歩翻胯(げきほほんこ)

↓Ⓟ+Ⓖ

崩拳(ほんけん)

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

鷂子穿林(ようしせんりん)

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)↷△Ⓟ+Ⓖ

双掌 ＜崩撃雲身双虎掌＞(そうしょう＜ほうげきうんしんそうこしょう＞)

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(ヒット時) P・G・・・or ↗P

伏虎　力強い掌打を振り下ろす。出は遅い代わりに、ガードされても五分になることが長所だ。その後白虎双掌打へとつなげば、一部の立ちⓅ以外に負けることがない。なお、通常ヒット後はやや有利、カウンターヒット後は大きく有利になる。

開胯　立ちガードしている相手を崩す性質を持つ。ただしリーチが非常に短く、密着近くでないとヒットさせられないことに注意したい。崩すことに成功した後は、回復が甘い相手には上歩衝掌からの連続技、素早く回復する相手には環捶腿または白虎双掌打(↓↙←Ⓟで出すことができる)でダメージを与えよう。ヒットした後は、通常、カウンターに関わらず投げなどによる反撃が確定。

撃歩翻胯　開胯と同じく、立ちガードを崩す効果がある。こちらはしゃがんでいる相手にもヒットし、かつリーチも少し長いので使いやすい。崩し成功後、ヒット後の状況は、開胯とほぼ同じだ。

崩撃雲身双虎掌　ヒット時のみ2段目以降に派生するヒット投げ。初段は出が遅く、中段攻撃として通常時に使うのはやや苦しい。相手の投げを読んだときや、スキの大きい技への反撃、起き上がりに重ねるなど、特定の場面でのみ狙うようにしたい。ただし、慣れている相手には2段目を投げ抜けされる可能性もある(△Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け可能)。なお、初段は通常ヒットしても反撃が確定。2段目で止めた場合もアキラ側が不利になる。

昇腿(しょうたい)
Ⓚ

側腿(そくたい)
↓Ⓚ

昇前腿(ようぜんたい)
↓k

右端脚(うたんきゃく)
↓↘Ⓚ

連環腿(れんかんたい)
↓↘Ⓚ Ⓚ

独歩頂膝(どっぽちょうしつ)
K G後↑フレームでG錬ず

龍槍式(りゅうそうしき)
↓K+Ⓖ

馬歩頂肘(まほちょうちゅう)
↓Ⓚ G P

鉄山靠 ＜修羅覇王靠華山＞(てつざんこう＜しゅらはおうこうかざん＞)
K G P　P K

昇腿　通常、カウンターヒットを問わずダウンを奪う単発の上段蹴り。直線的な打撃技が多いアキラにとっては、数少ない半回転系の技の一つだ。体重の軽いキャラにカウンターヒットさせた後は、躍歩頂肘やしゃがみダッシュ入力を利用した白虎双掌打などで追い打ちできる。レバー前入れで出すとリーチが延びること、攻撃発生前にⒼボタンでキャンセルできることは標準的なⓀと同じ。

側腿　標準的な性能を持つ中段の蹴り技。ガードされてもスキがないほか、通常ヒットで不利、カウンターヒットで有利、しゃがみヒットでよろけとなる。コマンドが簡単な分、とっさの場面でも使いやすい。主に中距離で使っていこう。

昇前腿　半回転の下段攻撃だが、ガードされれば各種肘系クラスの反撃が確定、カウンターヒットでようやく五分になる程度。それほど多用することはできない。この技も攻撃が出る前にⒼボタンでキャンセルでき、その後しゃがみ状態になる。

連環腿　ガードされたときのスキは、1段止めの右端脚、2段目の連環腿ともに大きく、打撃技でも容易に反撃可能。ダメージの高さを活かすため、連続技に使うのが主な用途だ。なお、右端脚は、開胯や順歩翻胯などの崩し中にヒットさせれば、通常よりも浮きが高くなる。

独歩頂膝　一般的なヒザ系の技と性能は同じ。通常ヒットでもダウンを奪うことができ、ヒット状況によっては修羅覇王靠華山などの空中コンボが狙える。ただ、ガードされたときには投げによる反撃が確定。ほかの浮かせ技と比べて特に性能が優れているわけではないので、難しいコマンド操作をしてまで無理に使う必要はないだろう。

修羅覇王靠華山　ディレイがかからないこと、どこで止めても大きなスキがあることから、通常時にはあまり使わない。空中コンボ専用の技と認識しておこう。ダメージこそそれほど高くないが、狙える場面は多数。馬歩衝靠のような標準的な浮かせ技ばかりでなく、上歩衝掌や捜下崩捶カウンターヒットなどのダウンからも狙える。とっさの場面でも、確実に出せるよう練習しておきたい。

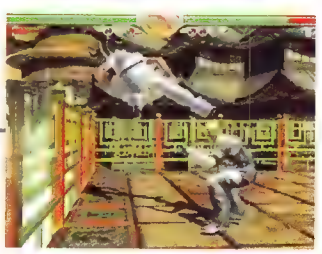
斧刃脚(ふじんきゃく)
K・G

上歩頂膝(じょうほちょうしつ)
Ⓚ+Ⓖ Ⓚ

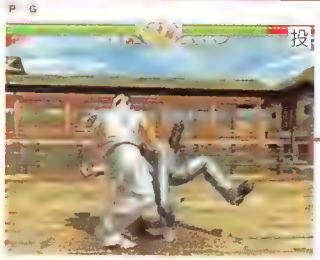
伏虎 <斧刃昇膝伏虎撃>(ふっこ<ふじんしょうしつふっこげき>)
↷Ⓚ+Ⓖ<Ⓚ◇↷Ⓟ

貼山靠(てんざんこう)
(避け中)P・K・G

壁躍腿(へきやくたい)
(壁か前) P・K・G



倒身捜腿(とうしんそうたい)
P G



弓歩頂肘(きゅうほちょうちゅう)
(敵の横)Ⓟ+Ⓖ

斧刃昇膝伏虎撃　『VF4』で新たに加わった3段の連係技。最後までガードされても下段投げやしゃがみⓅ程度の反撃しか受けないが、初段は立ちガード、しゃがみガードどちらでもOK。連続ヒットとなる部分も2〜3段目だけで、通常時に使う価値は薄い。となると、やはり空中コンボへの使用が主になる。通常の浮かせ技後のほか、足位置平行からの捜下崩捶がカウンターヒットした後などが、狙いどころの代表例だ。3段目が叩き付けになっているため相手が受け身不能になり、その後槍下炮による追い打ちも狙いやすい(回避は可能)。ただ、修羅覇王靠華山よりも若干ダメージが低く、コンボとしての安定性もやや低めだ。

貼山靠　アキラの避け攻撃となるのが、この貼山靠だ。ヒットすれば、必ずダウンを奪えるのが特徴。ガードされたときのスキはほかのキャラ同様に大きく、各種投げ技のほか肘系クラスの打撃技までが反撃になる。こればかりを使わず、避けから別の技につなぐことも考えていきたい。

壁躍腿　壁を利用し、跳び蹴りを放つ。アキラのものは直線的で、どちらの方向でも避けられる。

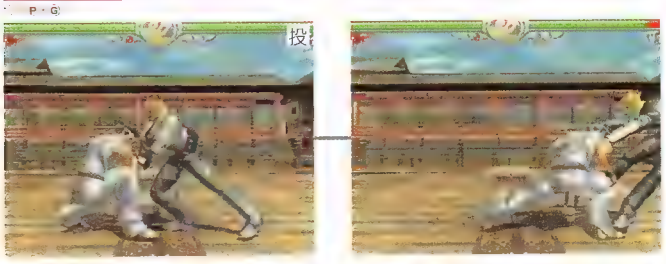
倒身捜腿　その場で相手を倒し、槍下炮をたたき込むアキラのⓅ+Ⓖ投げ。リング際に追い詰められた状態で決めると危険な状況になるので注意。

弓歩頂肘　側面から投げを決めると、この技に変化する。威力は低めで、ダウン攻撃も入らない。

大浙江(だいせっこう)
(敵の背後)Ⓟ・Ⓖ

大纏崩捶(だいでんほうすい)
⇦⇨Ⓟ・Ⓖ

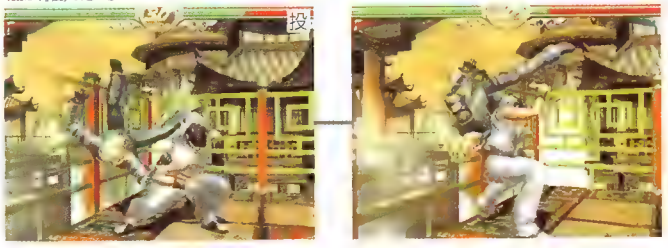
心意把(しんいは)
Ⓟ・Ⓖ



鷄子穿林(ようしせんりん)
Ⓟ・Ⓖ

獅子抱月(ししほうげつ)
Ⓟ・Ⓖ

獅子抱月(ししほうげつ)
(壁が背後)Ⓟ・Ⓖ



大浙江　背後からの投げ技となるのがコレ。ほかのキャラの背後投げと違い、キャッチ投げの属性を持っていることが特徴だ。このため、相手の背後攻撃の出かかりに決まることもある。

大纏崩捶　肩で相手を持ち上げ、前方に投げ飛ばす。威力が高めなことに加え、壁にヒットすれば追い打ちを入れることも可能だ。ただし、リング中央ではジャスト受け身でダメージを軽減される可能性がある。なお、投げ抜けされた後は後方に投げ飛ばされ、敵に背を向けた状態で長時間無防備になる。リング際に相手を追い詰めた状況で抜けられると逆にピンチになってしまうほか、確定の反撃を受ける危険性もあることに注意したい。

心意把　大纏崩捶と同じ投げ抜けコマンドを持つ投げ技。相手を前方に投げ飛ばすこと、ジャスト受け身でダメージを軽減される可能性があることも同じだ。ただ、こちらは投げ抜けされてもやや不利なだけで、確定の反撃を受けることがない。相手との位置関係も変わらないので、リングアウトを狙うときにはこちらを使っていこう。

鷄子穿林　ダメージを与え、かつ相手の背後を取る投げ技。獅子抱月に比べて単体のダメージが低い代わりに、決まった後攻めやすいのが長所だ。しかし実は、きっちり回復されるとそれほど有利ではない。大きく有利になる壁ヒットや、リングアウトが狙えるとき以外は、安定したダメージが見込める獅子抱月を使ったほうがいいだろう。投げる方向は自キャラの斜め後方。左右は相手の足位置によって変わり、正位置なら右斜め後方、逆位置なら左斜め後方になる。

獅子抱月　コマンドが簡単で、使いやすい投げ技。決まった後に槍下炮まで入り、心意把とほぼ同じダメージが見込める。使用頻度の高い投げ技の一つだ。また、壁際に追い詰められた状態で決まると、壁投げに変化する。こうなるとダメージが大きく上がるうえ、その後撃崩捶がほぼ確定。全体力の半分以上を奪うことが可能だ。投げ抜けされた後は展開が早いので、すぐさま次の行動に移れるように準備しておきたい。

進歩里腰(しんぽりこ)

P+G

順歩翻腰(じゅんほほんこ)

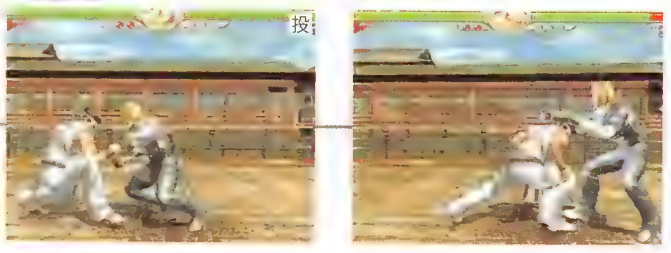
P+G

順身翻腰(じゅんしんほんこ)

P+Ⓖ

心意把(しんいは)

P GP K



閻歩(ちんほ)

P G Or

靠山壁(こうざんへき)

P G or P K

進歩里腰　相手と体を入れ替えることを利用し、リング際に追い詰められたときに狙うのが基本。ほかの崩し技と同様、決まった後は先行入力でさまざまな技につなぐことができる。もっとも安定しているのは白虎双掌打(⇩⇦⇨Ⓟのコマンドで出せる)で、全キャラに対して確実に決まるのが魅力だ。また、ウルフ、ジェフリー、リオン、シュンの4キャラに対しては、連環腿も確定。相手がしゃがまなければ右端脚で止めてからの空中コンボも狙うことができ、ダメージアップが望める。

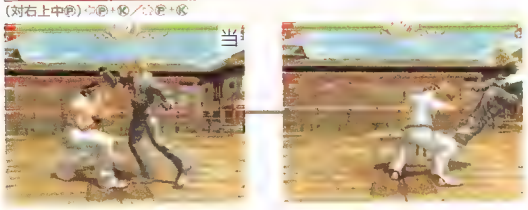
順歩翻腰　崩し系投げ技の一つ。こちらは、投げ自体にもわずかにダメージがある。確実性を求めるなら、進歩里腰の後と同じく白虎双掌打につないで確定ダメージを与えよう(回復されてもガードできない)。さらに大きなダメージを狙いたいなら、ダッシュからの右端脚(→空中コンボ)と各種投げ技で選択を迫るのも手だ。

順身翻腰からの派生　順身翻腰は、キャッチ投げの判定を持つ特殊な投げ技。相手の打撃技に勝つことがあり、それ自体は投げ抜けされることもない。立ちガードのほか、避けを読んだときにも狙っていこう。ただ、ほかの投げよりも出がかなり遅く、技ガード後の反撃には適していない。

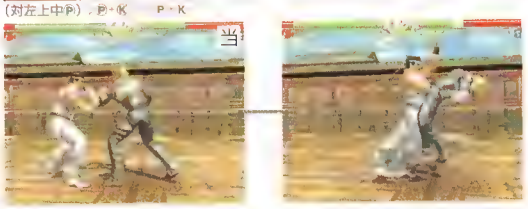
順身翻腰からの派生技でダメージを与えるものは、心意把と靠山壁の二つ。このうち、靠山壁の後は有利時間が長く、確定の打撃技を入れることが可能だ。その後の追い打ちは、ダッシュからの連環腿が、ダメージと安定性の両面で優れている。ただし、当然のごとく葵に当て身で取られる危険性があることを心にとどめておきたい。

さて、これらの派生技は、心意把はⒼ、靠山壁は⇧or⇩+Ⓖ(レバー方向は、アキラ側の入力によって決まる)でガードすることが可能。しかもコマンドを複数入れても受け付けるため、慣れた相手にはすべてガードされることも十分に考えられる。ただ、相手がガードコマンドを入力した時点で独特のガードモーションが出ることに注目。相手がガードすると読んだ場合は、順身翻腰→投げ、閻歩→投げという選択肢を使っていこう。

外門頂肘(がいもんちょうちゅう)
(対右上中Ⓟ)→Ⓟ+Ⓚ／→Ⓟ+Ⓚ



揚炮(ようほう)
(対左上中Ⓟ)、Ⓟ+Ⓚ　Ⓟ+Ⓚ



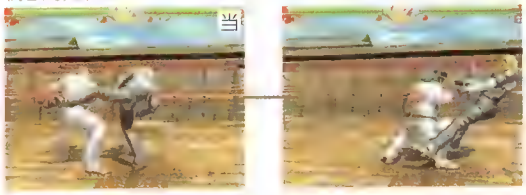
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)
(対肘)　Ⓟ+Ⓚ

翻身単打(ほんしんたんだ)
(対下Ⓟ)　Ⓟ+Ⓚ

単翼頂(たんよくちょう)
(対上中Ⓚ)　Ⓟ+Ⓚ　Ⓟ+Ⓚ

背歩裏肘(はいほりちゅう)
(対右中Ⓚ)→Ⓟ+Ⓚ

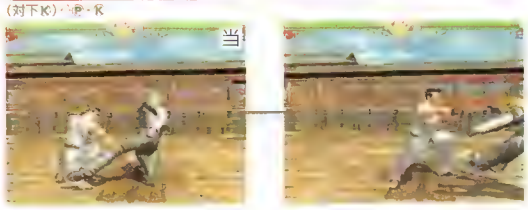
上歩衝靠(じょうほしょうこう)
(対左中Ⓚ)　Ⓟ+Ⓚ



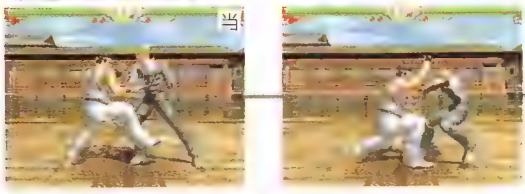
旋風双撞(せんぷうそうしょう)
(対ヒザ)　Ⓟ+Ⓚ

衝天靠(しょうてんこう)
(対サマー)　Ⓟ+Ⓚ

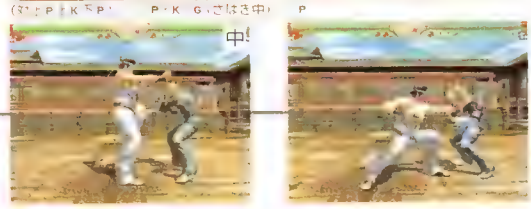
双拍手(そうはくしゅ)
(対下Ⓚ)→Ⓟ+Ⓚ



通天砲(つうてんほう)
(対上Ⓟ上Ⓚ下Ⓟ)　Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ



猛虎硬爬山(もうここうはさん)
(対上Ⓟ上Ⓚ下Ⓟ)　Ⓟ+Ⓚ Ⓖ、さばき中)　Ⓟ



上段当て身各種　『VF4』での当て身が攻撃属性に準じるようになったことで、上段当て身の存在価値はやや薄れた感がある。上段がくるのが読めているのであれば、しゃがんでかわしてから反撃に転じたほうがいいケースがほとんどだ。狙うのであれば、相手の連係の2段目以降に照準を合わせるのが有効。上段の後に素早く次の技につながるような連係技なら、狙う価値が出てくる。なお、アキラの当て身は回転系の技を取ることができない。このことは、前作と同感覚だ。

中段当て身各種　同じ理由で、中段当て身は価値が大きく上昇した。アッパー系の技など前作では上段当て身を使わなければならなかった技でも、属性が中段攻撃であればこのコマンドで取ることが可能だ。裡門頂肘をガードされた後など、相手が手を出してくるのを読んで使うなら、この当て身が主体になるだろう。成功時のモーションは、取った技によって自動的に変化する。

下段当て身各種　攻撃の起点として多用されるしゃがみⓅが主な狙いどころ。近距離の攻防の中で効果的に使うことができれば、相手の選択肢を狭めることができる。ジャッキーなどのように普段から下段攻撃を攻撃連係に交ぜてくるキャラと闘うときは、その価値がさらに上がる

通天砲～猛虎硬爬山　通天砲は、アキラが持つ唯一のさばき技。回転系の技を除く上段攻撃と、下段パンチ系の攻撃をさばくことができる。さばいた後は相手が長時間無防備になるものの、さばき成功のタイミングによって硬直差が変わるのが厄介だ。追い打ちは、上段パンチ系なら上歩衝掌、上段キック系ならダッシュからの連環腿、下段パンチ系ならコマンドを利用したしゃがみダッシュからの揚炮辺りが理想。成功後に使い分けるにはやや難があるので、あらかじめさばく技を想定して動くぐらいのつもりでいいだろう。また、猛虎硬爬山までつないだ場合は、上段パンチ系、上段キック系をさばいたときのみヒットする。その後、うつ伏せに崩れ落ちる相手に連環腿(足位置ハの字)などで追い打ちすることが可能だ。

JACKY BRYANT
ジャッキー・ブライアント

Fight Style:Jeet Kune Do
Stature:182cm
Weight:75kg
Country USA

ストレートリード
P

上

ジャブストレート
PP

上

コンボエルボー
P・P　P

中

コンボエルボーバックナックル
PP　PP

上

フラッシュピストンパンチ
PPP

上

コンボエルボースピンキック
PP　PK

上

ジャブストレートバックナックル
PP　P

上

コンボバックナックルスピン
(P)(P)・(P)(K)

上

ストレートリード
➡P

上

パンチハイキック
➡P(K)

上

コンボエルボーナックルスピンキック
P(P)・P(P)(K)

上

ショートスライドシャッフル
PP　PPK

特

コンボエルボーナックルロースピンキック
PP　PP　K

下

立ち(P)からの派生技①　立ち(P)始動の派生技の中で、最も多用するのはコンボエルボーだ。3発目がライジングエルボーとほぼ同じ性能を持っており、汎用性に優れている。その後の派生も、ライジングエルボー始動と同じ。3段目～4段目が連続ヒットし、かつダウンを奪えるコンボエルボースピンキックはもちろん、しゃがみ(P)などの下段技に勝てるコンボエルボーバックナックルも使いやすいぞ。ただし、5段目は上段または下段への派生しかないので対応されやすい。コンボエルボーナックルロースピンキックもガードされれば反撃確定、カウンターヒットでも不利。4段止めを主体にし、最後の派生はあまり使わないのが基本だ。

立ち(P)からの派生技②　ジャブストレートからは、コンボエルボー以外にもさまざまな派生技がある。まずは、コンボバックナックルスピン。裏拳からスピンキックへとつなぐ連係で、その後相手に背を向けた状態になる。ガードさせればジャッキー側が有利になるところがポイントだ。その後は、豊富な背後攻撃につないで攻め立てよう。なお、3段目を立ちガードさせることができれば、4段目をしゃがんでかわされることはない。また、同じく上段への派生となるジャブダブルストレートは、ガードさせれば五分。ヒット時には受け身不能のダウンを誘発し、ジャンピングニースタンプで追い打ちすることができる。

立ち(P)からの派生③　そのほかの派生で普段から使えそうなのは、下段への派生となるダブルジャブロースピンキックぐらい。ただ、これも単発のローキックよりスキが大きく、厳密には通常ヒットした後でも下段投げによる反撃を受ける。連続ヒットするものの、通常ヒット後も相手側の投げが反撃になるフラッシュピストンパンチともども、最後のとどめに使う程度にしておこう。また、ダブルパンチニーキックも、単発技のニーキックより性能が落ちる。たとえカウンターヒットしたとしても空中コンボは狙いにくいので、あえて使う必要はないだろう。ダブルパンチスナップキックは、空中コンボ専用の技だ。

ストレートリード
Ⓟ

ジャブストレート
ⓅⓅ

ジャブダブルストレート
Ⓟ·Ⓟ Ⓟ

パンチロースピンキック
Ⓟ·Ⓚ

ダブルパンチスナップキック
Ⓟ·Ⓟ·Ⓚ

スゥエーフック
Ⓟ·Ⓚ

パンチサイドキック
(逆構え)ⓅⓀ

ダブルパンチニーキック
Ⓟ·Ⓟ Ⓚ

スクァトストレート
Ⓟ

パンチスピンキック
(正構え)ⓅⓀ

ショートスライドシャッフル
(正構え)ⓅK

ダブルパンチロースピンキック
Ⓟ Ⓟ Ⓚ

立ちⓅからの派生技④　立ちⓅからキック系の技につなぐものは、通常の立ちⓅ始動とレバー前入れⓅ始動で異なる技が出る。レバー前入れ始動から出せるのは、連続ヒットするパンチハイキック。ヒット後はジャッキー側が有利になり、攻めを継続することができる。2段目をⒼでキャンセルできることも活用し、攻め込む手段の一つとして使っていこう。ただし、距離が近すぎると遠距離Ⓟにならず、レバーを前に入れていてもパンチハイキックにならないことがあるので注意したい。いっぽう、通常の立ちⓅからの派生技は全部で3種類。このうち、パンチスピンキックはジャッキーの右足が前のとき、パンチサイドキックは左足が前のときに出すことができる。前者は連続ヒットせず2段目も上段攻撃だが、その後特殊移動技のショートスライドシャッフル(ここから出せる技については、P.062スライドシャッフルの項を参照)につなぐことが可能。バリエーションのアップに一役買う。いっぽうの後者は、しゃがみ状態に当てるとよろけを奪う中段攻撃。ガードされてもスキがなく、使い勝手はいい。足位置を考え、しっかり使い分けられると戦術に幅が出るぞ。足位置に関係なく出せる3種目のパンチロースピンキックは、通常ヒットでもダウンを奪える下段攻撃。ガードされたときのスキは大きいが、多用し過ぎなければそれなりの効果が期待できる。

スウェーフック　立ちⓅよりもわずかに威力が高く、かつパンチハイキックを除いた立ちⓅ始動の連係技につなげられるのが特徴。出の早さも立ちⓅと同じなので、レバー前入れⓅを出したいとき以外はこれを使っていくといい。カウンターヒット時にパンチスピンキックとパンチロースピンキックが連続になること、ニーキック後の空中コンボを狙う際に、通常の立ちⓅよりも入りやすいことなど、利点は多い。なお、『VF2』時代のようなかわし性能や投げられ判定はない。

ライジングエルボー　近距離戦の軸となる中段攻撃。ガードされても確定の反撃を受けることはなく、カウンターヒットで有利、しゃがみ状態にヒットすればよろけを奪う。派生技につなぐばかりではなく、単発での使用も意識していこう。

エルボースピンキック　ライジングエルボーからの派生技の一つ。ディレイをかけなければライジングエルボー通常ヒットからでも連続になる。ただし、ガードされたときのスキは大きめ。ヒットする確信があるときのみ使うのが理想だ。

エルボーバックナックル　ライジングエルボーからのもう一つの派生技。エルボースピンキック同様上段攻撃だが、こちらは下段攻撃にも勝てる属性を持っている。立ちガードされても大きなスキはないので、攻撃連係にはこちらをメインに使っていこう。通常ヒット時は不利だが、2段目のみがカウンターヒットした場合はジャッキー側が有利。そのまま攻めを継続することが可能だ。

エルボーバックナックルからの派生技　エルボーバックナックル後は、上段のエルボーナックルスピンキックと下段のエルボーナックルロースピンキックに派生する。前者は出した後スライドシャッフルに移行できるのが長所。ただ、上級者にはしゃがんでかわされる危険性が高く、多用はできない。2段目をしゃがんでかわされたときに、投げによる反撃を防止するために使う程度だ。いっぽうの後者は、ガードされたときに肘クラスの反撃を受けるほか、カウンターヒットしても不利。エルボーバックナックル止めを活かすために警戒させる程度と思っておこう。

スピニングバックナックルからの派生技　スピニングバックナックル始動の派生技でよく使うのは、スピニングスラントバックナックル。単体のスラントバックナックルと違って通常ヒット後でも有利になるのがポイントだ。これがガードされるようなら、スピニングバックナックルで止めてからの攻めを交ぜていこう。下段への派生はダウンを奪えるスピニングロースピンキックもあるが、こちらはスキが大きいのであまり使わない。

スマッシュアッパー
↓ Ⓟ

スラントバックナックル
Ⓟ

スラントロースピンキック
Ⓟ Ⓚ

ヴァーティカルフックキック
Ⓚ

キックバックナックル
Ⓚ Ⓟ

コンボナックルスピンキック
Ⓚ Ⓟ Ⓚ

ダブルスピニングキック
Ⓚ Ⓚ

コンボナックルロースピンキック
Ⓚ Ⓟ Ⓚ

2ウェイスピンキック
Ⓚ Ⓚ

残りは、すべて上段への派生技。スピニングアームキックは、コンボナックルスピンキックと同じくガードさせて有利だが、スピニングバックナックルをガードさせた後でもしゃがんでかわされる可能性がある。また、ダブルスピンナックルは通常ヒットでも連続になる(その後はジャッキー有利)連係技。加えて2段目のカウンターヒット時に特殊なダウンを誘発し、そこにさまざまな追い打ちが狙えるという長所もある。しかし、実際のところ使う場面はあまりない。

スマッシュフックからの派生　ライトニングストレートは、1段目がカウンターヒットしたときに連続ヒットするのが特徴。その後は受け身不能のダウンになり、ダウン攻撃のジャンピングニースタンプが高確率で決まる(確定ではない)。もう一つのスマッシュバックナックルは、カウンターヒットすると特殊なダウンを誘発し、スラントロースピンキックなどで追い打ち可能。最後までためた場合は、通常ヒットでも同じダウンになるほか、立ちガードを崩してよろめかせる効果が追加される(ダメージなし)。ただ、ためなくてもしゃがみⓅなどで割り込まれるのが難点だ。

スマッシュアッパー　しゃがみ状態から出す浮かせ技で、ヒットすれば必ずダウンを奪える。ただ、ガードされれば投げによる反撃が入るほか、浮きの高さも低い。浮かせ技として使うのは、ニーキックやビートナックルのほうがオススメ。

スラントロースピンキック　スラントバックナックルは、主要技の一つとして活躍する。下段である割に出が早く、ガードされても反撃されないことが長所だ。通常ヒット後はわずかに不利、カウンターヒット後は大きく有利になる。2段目は連続ヒットすることがなく、ガードされたときのスキも大きめ。1段止め後の攻めを活かすため、たまに交ぜていくのが常套手段だ。

バーティカルフックキックからの派生　1段目が上段攻撃であることもあって、使用頻度は低め。その後の派生もヒット時の見返りが薄い割にスキが大きく、軸として使うには少し心もとない。

トーキック

K

ニーキック

K

ダッシュハンマーキック

Ⓚ

フェイクトースラント

Ⓚ（攻撃発生前）Ⓟ

サイドフックキック

K

ミドルキック

K

ステップインミドルセカンド

K K

サマーソルトキック

K

ローキック

⬇K

ダブルローキック

⬇K K

トーキック／フェイクトースラント　トーキックは、やや出が遅い中段攻撃。攻撃時にあまり前進しないので、密着状態でなければしゃがみⓅをかわしながらヒットすることもある。カウンターのほか、相手の技の硬直に当たった場合（小カウンター）もダウンだ。フェイクトースラントは、トーキックの出掛かりをキャンセルしてスラントバックナックルへとつなぐフェイント攻撃。通常ヒットでも有利になるほか、カウンターヒットすればダウンを奪うことができる。

ニーキック　通常ヒットでダウンを奪うことができ、立ち状態にヒットしたときやカウンターヒットなら空中コンボも狙える。ただ、出が遅めなことに加え、ガードされたときには投げなどで確定の反撃を受ける。ジャッキーの場合はビートナックルからの空中コンボで十分なダメージを与えられることもあり、この技の価値はやや薄い。

ダッシュハンマーキック　リーチの長さが、この技の長所。通常ヒットでダウンを奪うことができ、かつカウンターヒットなら相手が尻もちを付くようなよろけになる。ただし、ガードされたときには投げによる反撃が確定。直線的で避けにも弱いので、近距離で多用するのは避けておこう。

サイドフックキック　リーチと出の早さの面で不安があり、使い勝手はあまりよくない。ガードされても確定の反撃を受けないことは長所だ。

ステップインミドルセカンド　ミドルキックからの連係。中段→中段と流れるため、ディレイと1段止めを交ぜて使うと効果的だ。ただ、2発目までガードされたときのスキは甚大。1発止めも読まれれば投げによる反撃を受ける。割り切った対応をされると、やや苦しくなるかも。

サマーソルトキック　これまでのシリーズと比べて単体のダメージが低くなり、利用価値はやや低くなった。空中コンボの構成材料には相変わらず使いやすいものの、ヒット後に独特のポーズを取るモーションがあり、受け身後を攻められなくなるのが欠点だ。しかも、壁などの関係によっては、硬直中に確定の反撃を受けることもある。

ビートナックル
P・K

ビート&バックナックル
P・K・P

ビート&ナックルスピン
P・K・P・K

ビート&ナックルロースピン
P・K・P　K

スピニングキック
K・G

ショートスライドシャッフル
K・G

ビートスピンキック
P・K・K

ショートスライドシャッフル
P・K・K

スピニングキックロースピンキック
K・G　K・G

ダブルローキック　ローキックからさらに下段を繰り出す連係技。2段目がヒットすればダウンを奪うことができる。相手が受け身を取らないと読んだときの追い打ちにも使いやすいぞ。ただ1段止めはカウンターヒットでも不利で、2段打ち切りはガードされたときのスキが大きい。ダメージも小さく、普段から多用すべき技ではない。

ビートナックルからの派生技　リーチに優れ、中距離戦で重宝するビートナックル。ビート&ナックルスピンが全段ヒットすれば背後攻撃からの追い打ちまで入り、大きなダメージを与えることができる。スキの大きい技をガードした後や、後ろダッシュで相手の技をかわしたときに、この技で反撃できると展開が有利になるぞ。ガードされたときは2段目で止めたり、ビート&ナックルロースピンにつなぐなど、工夫をしていこう。また、ビートスピンキックはショートスライドシャッフルに派生可能。相手の体力が少ないときは、こちらを使ってみるのも悪くない。

スピニングキックからの派生技　回転系のスピニングキックからは、ショートスライドシャッフルとスピニングロースピンキックに派生する。後者は、1段目がヒットすれば2段目まで連続ヒットするので、避けを読んで使ってみてもいい。また、スピニングキックのカウンターヒット後は、立ちⓅや投げが連続技になることも覚えておこう。

レッグスライサー
K・G

スピンレッグスライサー
・K・G・K

スピンヒールソード
・K・G

ミドルスピンキック
K・G

ヘッドフックキック
K G

ライトニングキック1
・P・K

ライトニングキック2
P K K

ライトニングキック3
P・K K K

ライトニングキック4
P・K K K K

ライトニングキック5
・P・K・K K K K

ライトニングストーム1
P K

ライトニングストーム2
P K K

ライトニングストーム3
P・K K K

ライトニングストーム4
・P K K K K

ライトニングストーム5
・P・K K K K K

ライトニングロー
・P・K K K K・K

スピンレッグスライサー　カウンターヒット時に連続ヒットする連係技。1段目の出が遅く、2段目が上段なのでやや使いにくい。立ちガードしてくれれば確定の反撃を受けずに済むが……。

スピンヒールソード　出は遅めだが、ヒット時に特殊なダウンを誘発するのがポイント。ここにさまざまな追い打ちを入れることができる。足位置平行スタートならサマーソルトキックやライトニングキック、ハの字スタートならしゃがみⓅ→スラントバックナックル辺りが代表例だ。ただし、平行スタートのものは受け身を取られると反撃を受ける恐れあり。手堅くいくならジャンピングニースタンプでダメージを与えよう。

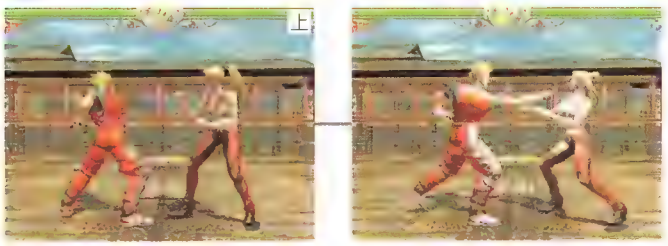
ミドルスピンキック　中段攻撃でありながら、回転系の属性を持っているのがこの技の長所。ただ、ガードされたときのスキはかなり大きい。カウンターヒット時に独特のポーズを取るため、受け身を取る相手を攻められないことも欠点だ。

ヘッドフックキック　通常、カウンターヒットを問わず尻もち状態のよろけを誘発する。しかしスキが大きく、利用価値は低めだ。しゃがんでかわされたときはもちろん、立ちガードさせたとしても投げによる反撃が確定してしまうのが痛い。

ライトニングキック　特筆すべきは、1段目の攻撃発生がしゃがみⓅよりも早いこと。しかし、どこで止めても投げなどで確定の反撃を受けるという基本性質も相変わらずだ。なお、今作では空中コンボとして全段ヒットさせられるケースも多い。最後の1段を空中でヒットさせてしまうと、受け身からの反撃を受けることになるのだが……。

ライトニングストーム／ライトニングロー　ライトニングキックと似たような技だが、こちらは1段目の出が少し遅い代わりにここで止めれば反撃を受けない。ヒットしても不利ではあるが、避けという選択肢をうまく使えばちょっとしたアクセントになる。なお、2段目以降は、ライトニングキックと同じくどこで止めても確定の反撃が可能だ。また、ライトニングローはヒット後受け身を取られると手痛い反撃を受けることになる。

サイドフックターン
Ⓟ



スピニングキックターン
Ⓚ

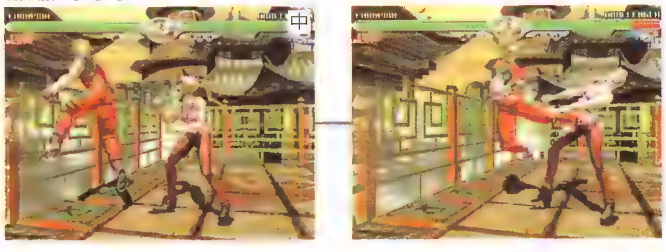
ブラインドバックナックル
(敵に背を向け)Ⓟ+Ⓚ

バリアキック
(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

スイッチステップ
Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

スイッチスピンキック
Ⓟ Ⓚ Ⓖ+Ⓚ

リアクトラウンドキック
(壁が前)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ



ウォールバックロール
(壁が前)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

サイドフックターン　上段のパンチを出しつつ、相手に背を向ける。立ちガードさせればジャッキー側が有利で、背後攻撃のターンナックルにつなげば相手の立ち技にカウンターを取れる。

スピニングキックターン　上段のキックを出して背を向ける。こちらは立ちガードさせても大きく不利。背後投げや出の早い打撃が反撃になる。

ブラインドバックナックル　背向け状態から出せる唯一の中段攻撃。ただし、出が遅めなことに加え、ガードされれば投げが確定の反撃になる。メインの選択肢として使うのはやや危険だ。

バリアキック　ヒット時にダウンを奪うことはできないが、その名の通り技の判定はかなり強い。しかし、ガードされたときのスキは数ある避け攻撃の中でも大きい部類に入る。距離が離れやすいとはいえ、ある程度のリスクは覚悟しておこう。

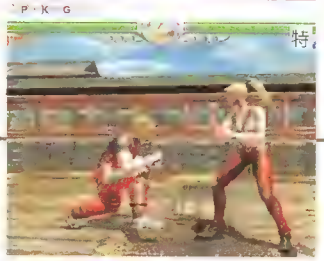
スイッチスピンキック　スイッチステップは、足位置を組み換えるだけの技。その間は無防備なので、通常時に使うのはリスクが伴う。新技のスイッチスピンキックは、スイッチステップ中にⓀを押すことで出せる固有技だ。この技は、ガードされても反撃を受けないほか、ヒットすれば有利。ただ、ヒットさせるには近距離でスイッチステップをしなければならず、少々危険だ。

リアクトラウンドキック　ジャッキーは、壁を使った技を2種類持っている。その一つとなるリアクトラウンドキックは、半回転系の中段攻撃。加えて、立ちガードしている相手もよろめかせることができる(ダメージはない)。壁を使った技の中では性能のいい部類に入るので、機会があったら狙ってみるのもいいだろう。

ウォールバックロール　もう一つの壁技は、攻撃判定を持たない特殊移動。壁に駆け上った後、バック宙してそのまま着地するという技だ。

スライドシャッフル
↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

ダッキング
↘P+K+G



ヘビィボディ
↘P+K+G→P

ステップインソード
↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ→Ⓚ

ステップインソードキャンセル
↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ→Ⓚ→Ⓖ

バクサオ
(通常構え中、敵の上中Ⓟヒット)

バクサオナックル
(バクサオ中)Ⓟ

ステップインロークラッシュ
↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ→Ⓚ

ステップインロー・スラッシュハイ
↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ→Ⓚ

スライドシャッフル　後方に下がる移動技。後ろダッシュよりも後退距離が長く、起き上がり蹴りをかわしたいときなどに使える。その後に出せる技を活用し、バリエーションをアップさせよう。また、一部のスピンキック系の技から派生するショートスライドシャッフルからも、同じ技を出すことが可能。攻めの中に交ぜて使ってみたい。

ダッキング／ヘビィボディ　スライドシャッフルからの派生技の一つ。ダッキングは相手の上段攻撃をかわしながら接近する移動技で、その間にⓅを押すとヘビィボディが出せる。ヘビィボディを出すタイミングはある程度変えられるので、移動を見てから避けようとする相手に対応できるぞ。手堅く立ちガードする相手には、ヘビィボディを出さずに投げやその他の技につなぐのもいい。

ステップインソード／ステップインソードキャンセル　踏み込みつつ蹴りを繰り出すステップインソードは、ヒットすると尻もち状態のよろけを誘発するのが長所。攻撃が出る前にⒼを押すと、ステップインソードキャンセルになるので、こちらもうまく使っていこう。注目は、攻撃が出る瞬間にタイミングよくⒼを押した場合。こうすると、攻撃判定が出た後にキャンセルすることができるのだ。成功すれば硬直が大きく軽減されてヒット後に攻めやすくなるほか、ガードされても有利。毎回出せれば理想だが、タイミングはシビアだ。

ステップインロー・スラッシュハイ　踏み込みながら攻撃する点は、ステップインソードと同じ。こちらは、ヒットすればダウンを奪える下段攻撃だ。なお、1段止めからはジャンピングニースタンプが確定する。ただし、止めてもスキは大きい。

バクサオ／バクサオナックル　バクサオは、上段・中段パンチ系をさばく当て身技(肘系は不可)。成功後はジャッキー側が有利になるほか、すぐにⓅを押せばバクサオナックルでダメージを与えることができる。ただし、バクサオナックル後はジャッキー側が不利になることに注意。とどめ以外ではバクサオナックルにつながず、バクサオから直接二択を迫ったほうがいいかもしれない。

ワンインチブロー
Ⓟ・Ⓖ

ネックスラッシング
（敵の横）Ⓟ・Ⓖ

フェースクラッシャー
（敵の背後）Ⓟ・Ⓖ

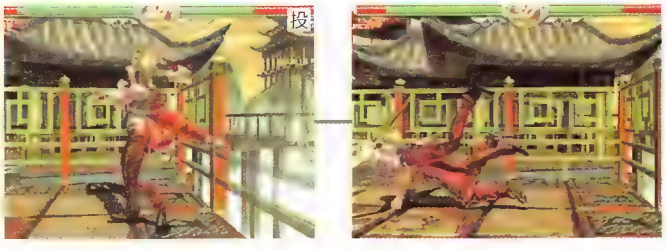
ニーストライク
Ⓟ・Ⓖ

ノーザンライトボム
Ⓟ・Ⓖ

サディスティックハンギングニー
Ⓟ・Ⓖ

ネックブリーカードロップ
Ⓟ・Ⓖ

ウォールフェースクラッシュ
（壁が前）Ⓟ・Ⓖ



ワンインチブロー　基本となるⓅ＋Ⓖ投げがコレ。投げ単体のダメージは低いが、決まった後にサッカーボールキックで追い打ちできる。

ネックスラッシング　側面からの投げ。これも、決まった後にサッカーボールキックが入る。合計ダメージは、標準的な投げと同じぐらい。

フェースクラッシャー　相手の背後から投げを決めた場合、この投げ技になる。ダメージは、標準的な投げ技と同じだ。投げ抜けされた後は、ジャッキーがダウン状態になる。ただ、ここにダウン攻撃が確定するようなことはない。

ニーストライク　ジャッキーの持つ投げ技の中で最高の威力を持つ。コマンドも簡単なので、メインの投げ技として活用したい。この投げの後は、サッカーボールキックで追い打ちするのが一般的。ただし、その場起きで回避されると反撃を受ける可能性があることを頭に置いておこう。

ノーザンライトボム　前作までのⓅ＋Ⓖ投げ。標準的なダメージを与えられることに加え、コマンドも簡単で使いやすい。欠点は、投げ抜けされたときにダウン状態になってしまうこと。すぐさま出の早いダウン攻撃をされると、回避しにくい

サディスティックハンギングニー　ノーザンライトボムと同じ投げ抜けコマンドで、ダメージも同じ。決まった後に受け身を取られなければ、サッカーボールキックで追い打ちできる。受け身を取ってくるなら起き攻めに転じよう。投げ抜け 後は相手が斜め後方に立つ形になる。ジャッキー側は背向け判定になるので、かなり不利な状況だ。出の早い中段攻撃を出されると、回避が難しい。

ネックブリーカードロップ　ダメージこそ低いが、投げるときに一歩踏み込むため投げ間合いが広い。相手の技をガードしたときに、この投げでのみ反撃できるようなケースもあるぞ。抜けられるとダウン状態になるが、相手も背向け状態になるので不利ではない。なお、相手を壁際に追い詰めた状況で決めると、壁投げのウォールフェースクラッシュになる。ニーストライク以上のダメージになるので、チャンスがあったら狙ってみよう。

SARAH BRYANT

サラ・ブライアント

Fight Style Jeet Kune Do
Stature 173cm
Weight.55kg
Country U S A

ストレートリード
Ⓟ

上

ジャブ、ストレート
ⓅⓅ

上

フラッシュピストンパンチ(A)
ⓅⓅⓅ

上

コンボライジングニー
PPPK

中

パンチハイキック
PK

上

ダブルパンチスナップキック
PPK

上

コンボライジングキック
PPP K

中

パンチサイドキック
P K

中

フラッシュピストンパンチ(B)
PP P

上

コンボサマーソルトキック
PPP or K

中

スクァトストレート
↘Ⓟ

下

フラッシュピストンパンチ(C)
PP P

上

コンボサマーソルトキック
PP or PK

中

ストレートリード始動のコンボ　サラの立ちⓅからのコンボはそれなりに充実している。しかし、派生が分かりやすくすべて立ちガードで安定してしまうので、これらのコンボの使いどころは限られてくる。パンチハイキックは主に安定した返し技に使っていけるが、ヒットさせても不利な状態となるので注意したい。パンチサイドキックは、立ちⓅを見てしゃがむ相手に対して狙っていく。立ちⓅをガードさせての肘は、相手のしゃがみⓅに負けてしまう場合があるのでこの技が役に立つ。この技は、ノーマルヒットの場合は不利な状態になり、カウンターだと有利な状態となる。フラッシュピストンパンチは、ガードされたら相手の投げが確定してしまうほどかなり不利な状況になってしまい、その後のコンボが中段攻撃しかないので使用頻度は低く抑えたほうが無難だ。コンボライジングニー、コンボライジングキック、コンボサマーソルトキックは、空中コンボ用として考えよう。ニーキックやトーキックジャックナイフなどで浮かせた後、これらの技が安定して決まる。空中コンボを狙う際、足位置が平行だとサマーソルトはスカってしまうことが多いので、ライジングニーに切り替えよう。ちなみに、フラッシュピストンパンチ(B)と(C)は、最後のⓀが強制的にサマーソルトキックになる。

スクァトストレート　基本技のしゃがみⓅ。相手の連係を止めたり、攻めの起点にしたりと、サラにとってしゃがみⓅは欠かせない存在となっている。ガードされたらさすがに不利だが、ヒットしたら有利となるので、そこから肘と投げの二択を狙っていける。

エルボーサイドチョップ　肘から上段攻撃のサイドチョップへとつなぐコンボ。最速で出せば連続になり、ガードされてもスキはない。肘からのコンボを連続で決めたいときは、ダブルジョイントバットを使うよりこちらを使ったほうがいい場合もある。ヒットしたときの状況はほぼ五分となり、攻撃の素早いサラにとっては攻めやすい状況であるといえる。

ライジングエルボー
Ⓟ

エルボーサイドチョップ
Ⓟ Ⓟ

スナップサイドチョップ
Ⓟ

セットアップコンビネーション
Ⓟ Ⓚ

ダブルジョイントバット
Ⓟ Ⓚ

ムーンサルト
Ⓟ

バーティカルフックキック
Ⓚ

ハイキックストレート
Ⓚ Ⓟ

ジャックナイフキック
Ⓚ

ジャックナイフサイドキック
Ⓚ Ⓚ

ダブルスラストキック
Ⓚ Ⓚ

ニーキック
Ⓚ

ダブルステップニー
Ⓚ Ⓚ

ダブルジョイントバット　肘から中段攻撃のヒザへと派生するサラの主力技である。最速で出せば連続となりダウンを奪えるが、相手の浮きが低いので空中コンボは無理。二択で肘を使った後、さらに二択を迫れるという点が強みだ。

スナップサイドチョップ／セットアップコンビネーション　基本的に上段攻撃のスナップサイドチョップを単体で使うことはなく、そこから派生する上段蹴りにつなげ、フラミンゴに移行する技として使っていくことになる。セットアップコンビネーションは連続ヒットし、ヒット後はフラミンゴからの攻めを有利に展開できる。

ムーンサルト　サラ特有の特殊移動技。相手の頭上を越えて背後を取る。相手は見てから対応できるので、使い勝手は今一つ。

ハイキックストレート　上段蹴りから立ちⓅへと連係させるコンボ。足位置平行のときはハイキックで浮いた相手に次のストレートがヒットしやすいが、ハの字だとヒットしにくくなる。2発ヒットしたときは空中コンボに持っていけるので、見込める総合ダメージは大きめだ。

ダブルスラストキック　上段蹴りを2連続で繰り出す。初めの蹴りがヒットすれば次も安定して入るが、使いどころはほとんどない。

ジャックナイフキック／ジャックナイフサイドキック　中段判定の蹴り上げから、同じく中段判定のサイドキックに連係させる技。ジャックナイフキックはノーマルヒットだとダウンしないが、カウンターや技の硬直中にヒットした場合、相手はダウンし、次のサイドキックが連続となる。サイドキックガード後のスキは大きいので、立ち合いでは1段止めを基本にしよう。この技は、中間距離でのけん制や空中コンボの締めに使ったりする。

ニーキック／ダブルステップニー　中段判定のヒザを2連続で繰り出す。ニーキックは空中コンボ狙いとして使いどころがあるが、ダブルステップニーは技のつなぎに余裕で割り込まれるので使い道がほぼない。ヒザガード後の確定反撃である投げを狙ってくる相手に対し、たまに当たる程度。

フルスピンヒールキック
or K

ヒールキックムーンサルト
or K P

ミドルキック
K

イリュージョンキック
K K

ミラージュキック
K K K

ダッシュニー
K

イリュージョンジャックナイフ
K K K

スイッチキック
K

イリュージョンローキック
K K K

フルスピンヒールキック／ヒールキックムーンサルト　一回転しながらカカト落としを浴びせた後、ムーンサルトで相手の頭上を飛び越す。フルスピンヒールキックの技の判定は中段で、ヒットした相手はバウンド状態となる。

ミドルキック始動のコンボ　基本技のミドルキックから中段判定のイリュージョンキックに派生し、さらにそこから3つの技に派生する。ミラージュキックは、イリュージョンキックから同じ足でもう一度中段蹴りを繰り出す。イリュージョンジャックナイフは、3段目に中段判定のジャックナイフに連係させ、イリュージョンローキックはイリュージョンキックから下段のローキックへと移行する。このコンビネーションはどこで止めてもスキが大きく、かなり使いにくい技となっている。

ダッシュニー　ある程度の距離を前進するヒザを繰り出す。ニーキックと違って空中コンボは狙えないが、スキは小さい。

スイッチキック　少し前進し中段判定の蹴りを出した後、フラミンゴになる。フラミンゴに移行するのを目的とするなら、ほかの技を使ったほうが状況がよくなることが多い。

ドラゴンスマッシュキャノン　身をかがめて勢いよく上方に蹴り上げる中段判定の技。ノーマルヒットでも空中コンボに持っていけるので、総合ダメージは高い。しかし、ガードされた場合のスキは大きいので、使いにくい技でもある。

サマーソルトキック　カウンターヒット時のダメージが高い中段攻撃。威力が高い代わりにスキはかなり大きい。空中コンボの締めに使うことがほとんどだ。

ローキック／ダブルローキック　下段判定の2段技。どちらで止めてもスキは大きく、ヒットさせても不利になるので使いにくい。この技を立ち状態からすぐに出したいときは↓↘Kと入力しよう。

ライジングニー／ライジングニーダブル／ライジングニーコンボ　高いジャンプをしながらヒザを繰り出し、その下降中にもう一度ヒザを出すのがライジングニーダブル、着地してから再度

ドラゴンスマッシュキャノン

K

サマーソルトキック

K

ローキック

↓K

ダブルローキック

↓K K

ライジングニー

↓ K

ライジングニーダブル

↓ K K

ライジングニーコンボ

↓↘ K（着地後）K

ハイドサイドキック

Ⓟ+K

トーキック

P・K

トーキックジャックナイフ

P・K K

ヒザを出すのがライジングニーコンボである。ライジングニーがヒットすれば、どちらの派生も連続ヒットする。ライジングニーダブルのほうが技のスキは少ない。

ハイドサイドキック　フラミンゴに移行する技の一つ。モーション中にさばき判定があり、相手の上・中段技はタイミングが合えばすべてさばける。さばき判定が出るタイミングが少し遅めなので、こちら側が多少有利な状況で使うと効果を発揮する技である。一応、最後のほうのモーションで下段技をスカすことができる。

トーキック／トーキックジャックナイフ　中段攻撃のトーキックからジャックナイフへと移行する2段技。この技は連続ヒットし、その後は無条件で空中コンボに持っていける。しかも、連続ヒットなので浮く高さは常に一定なため、そこから狙う空中コンボも同じでOK。

ダブルライズキック
Ⓟ・Ⓚ

スピンキック
K・G

クラッシュトルネード
(立ち途中)Ⓚ・Ⓖ(ため可)

※上(ため時、中)

ランニングニー
(走り中)Ⓚ・Ⓖ

レッグスライサー
K・G

スピンエッジキック
K・G

スピンヒールソード
K・G

ダブルライズキック　フラミンゴに移行する2段技。判定は中→中で、しゃがみガードしている相手に1発だけ当てると相手はよろめく。ガードされてもこちらが選択を迫れる優秀な技だ。

スピンキック　サラの右手上方から左下に足を振り下ろす中段攻撃。ヒットした相手はきりもみ状態で吹っ飛ぶが、壁で跳ね返らない限り追い打ちは入らない。

クラッシュトルネード　しゃがみ状態からのみ出せる、ため可能技。基本は上段判定だが、最大までためると中段判定になる。ためるのに時間がかかるため、かなり使いにくい。

ランニングニー　走り中に出せる中段攻撃。ダッシュニーとモーションは似ているが、スキはこちらのほうが大きい。

レッグスライサー　リーチの長い下段攻撃で、カウンターヒット時のみ相手はダウンする。技自体のスキが大きいので、多用は禁物だ。

スピンエッジキック　サラの後方から前方に足を振り下ろす中段攻撃で、ヒットした相手はバウンド状態となる。技の硬直が長いので、バウンドした相手への追い打ち技はかなり限られてくる。

スピンヒールソード　中段判定のカカト落とし。ヒットした相手はバウンド状態となり、さまざまな追い打ちが可能だ。特定のキャラには、バウンド中にしゃがみⓅを当て、その後、足位置平行スタートならジャックナイフキックサイド、ハの字スタートならダブルジョイントバットが入る。

ラウンドキック　真上にジャンプし、中段判定の回転蹴りを繰り出す。ジャンプするという性質から相手の下段攻撃をスカすことができ、カウンターヒットしたときは空中コンボも狙っていける。ガードされたときのスキもないので、サラの主力技の一つである。

ステップラウンドキック　ラウンドキックを一歩踏み出して繰り出す。中間距離からの奇襲に適している。ガードされても状況はほぼ五分で、サラにとって有利な展開となる。

トルネードキック　前方にかなりの距離をジャン

ラウンドキック

K・G

ステップラウンドキック

K・G

トルネードキック

K・G

サイドフックキック

↘K・G

ロースピンキック

↘K・G

バックナックルターン

P

バックスピンキックターン

↘K

スピンターンキック

↓↘K

ダブルスピンキック

↓↘K K

ブして、相手の頭部を回転蹴りで襲う上段判定の技である。この技はガードされてもサラ側が有利になり、その後の攻めにつなげることができる。

サイドフックキック　スキの小さい中段判定の技で、ヒットしたら相手を強制的にしゃがみ状態にさせる。カウンターヒット時のみ非常に有利な状況になる。

ロースピンキック　低い姿勢から下段回し蹴りを繰り出す。出は遅くスキも大きいが、下段技の乏しいサラにとっては貴重な技だ。姿勢の低さから、上方にくる相手の攻撃をかなり避けてくれる。

バックナックルターン　上段パンチを出しつつ振り返る技。攻めのバリエーションを増やしたいときに使っていく。

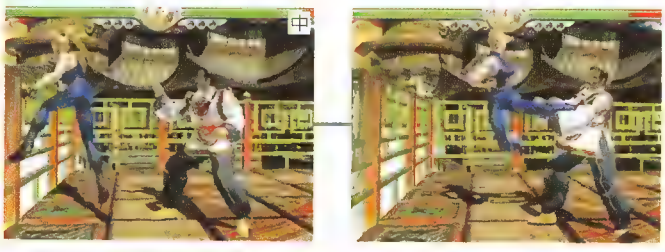
バックスピンキックターン　上段蹴りを出して振り返る。バックナックルターンと比べて、使い道はほとんどない。

スピンターンキック／ダブルスピンキック　しゃがみ状態からのみ出せる振り向き攻撃。上段蹴りを2発出す技で、1段目で止めると振り向き状態となる。1段目がカウンターヒットすると相手は高く浮き、そのままターンナックル始動のコンボが狙える。

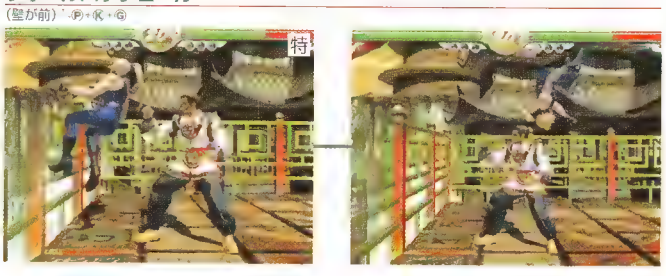
ライトサイドキック
（↘方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

レフトサイドキック
（↙方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

リアクトラウンドキック
（壁が前）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ



ウォールバックロール
（壁が前）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ



フラミンゴ
（特定の技から移行）

ステップインメナス
（フラミンゴ中）↓

バックロールエスケープ
（フラミンゴ中）←

カットインパンチ
（フラミンゴ中）Ⓟ

カットインチョップ
（フラミンゴ中）↓Ⓟ

セットアップコンビネーション
（フラミンゴ中）Ⓟ Ⓚ

ムーンサルト
（フラミンゴ中）Ⓟ

ライトサイドキック／レフトサイドキック　避け中に出せる中段攻撃。この二つの技は右足で蹴るか左足で蹴るかの違いだけであって、技の性能は変わらない。ガードされたときのスキはかなり大きいので、足の先端を当てるように使っていく。

リアクトラウンドキック　壁際で壁の方向に向いているときに出せる技。壁を登っていく最中にもしっかりやられ判定が存在するので、いまいち使いにくい感がある。

ウォールバックロール　出せる条件はリアクトラウンドキックと同じ。この技は特殊移動で、壁を駆け上がり相手の頭上を飛び越えて背後を取る。

ステップインメナス　フラミンゴ中の特殊移動で、前に進みつつ再度フラミンゴの構えを取る。前進中はいつでもフラミンゴからの技を出せる。

バックロールエスケープ　フラミンゴからバック転をする特殊移動技。バック転の途中までは打撃に対して無敵で、最後の着地際にスキがある。投げはくらってしまうので、投げ抜けを入れておくとお得だ。ハイドサイドキックがガードされた場合、不利な状況でフラミンゴとなるので、バックロールエスケープという選択肢も必要となる。

カットインパンチ　ここから通常の立ちⓅ始動と同じコンビネーションが出せる。フラミンゴを解除しつつほかの技に連係させたいときに使う。

カットインチョップ／セットアップコンビネーション　出の早い上段チョップから上段蹴りへと派生させ、再びフラミンゴに戻る。ダブルライズキックをガードした相手の反撃技をつぶしたり、フェイクでよろめいた相手への確定技として使っていく。また、空中コンボとしても使っていける。

ムーンサルト　性能は通常時のムーンサルトと変わらない。相手の技を回避するために使うなら、バックロールエスケープのほうがいい。

ガードクラッシュソード　その名の通り、相手のガードを崩して強制的によろけ状態にさせる、上段判定の技である。ヒットした相手は後ろ向きになり、また、ガードされてもよろけ状態の相手にセットアップコンビネーションが確定する。

ガードクラッシュソード
(フラミンゴ中)↗Ⓚ

ライトハイキック
(フラミンゴ中)Ⓚ

ラウンドトリップキック
(フラミンゴ中)ⓀⓀ

サイドキックコンビネーション
(フラミンゴ中)ⓀⓀⓀ

カットインミドル
(フラミンゴ中)→Ⓚ

サマーソルトキック
(フラミンゴ中)↓↘Ⓚ

キャノンコンビネーション
(フラミンゴ中)ⓀⓀⓀ+Ⓖ

クラッシュロー
(フラミンゴ中)→Ⓚ

ハンドホールドネックカット
(フラミンゴ中)→Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ

ローカットコンビネーション
(フラミンゴ中)ⓀⓀ→Ⓚ

フェイク
(フラミンゴ中、対下Ⓟ)Ⓟ+Ⓚ

サイドネックカットソード
(フラミンゴ中)↘or→Ⓟ+Ⓚ

ヒールソード
(フラミンゴ中)Ⓚ+Ⓖ

ネックカットスラッシュ
(フラミンゴ中)Ⓚ~Ⓖ(ヒット時)↘Ⓟ+Ⓖ

ロースピンキック
(フラミンゴ中)↘Ⓚ+Ⓖ

ライトハイキック始動のコンボ　2段目までは上・上という判定で連続ヒットし、そこから3つの技へと派生する。サイドキックコンビネーションは中段判定で、ノーマルヒット、カウンターともに相手はダウンしない。キャノンコンビネーションは、最後の蹴りがヒットしたら相手は浮き、サマーソルトキックが安定して決まる。ローカットコンビネーションは下段判定の蹴りを繰り出す。これらの3つの派生は、ガードされたらかなり不利な状態になってしまう。

カットインミドル　相手のしゃがみガードに対して狙っていく。よろめいた相手にはセットアップコンビネーションがほぼ確定し、さらにフラミンゴからの攻めが展開できる。

サマーソルトキック　ダブルライズキックをガードさせた後の相手のしゃがみⓅに打ち勝てる技として、それなりに使える。しかし、スキが大きいので使用はほどほどに。また、空中コンボでセットアップコンビネーションを決めた後の締めとしても使える。

クラッシュロー／ハンドホールドネックカット　下段蹴りヒットから投げにつなぐ、フラミンゴの主力となり得る技である。相手の立ちガードに対してはもちろん、発生の遅い下段攻撃もこれでつぶしていく。

フェイク　相手の下段Ⓟ系攻撃に対してのみ効果を発揮するさばき技。さばかれた相手は回復不能のよろけ状態となり、さまざまな追い打ちが入る。

サイドネックカットソード　軸をずらしながら回転蹴りを繰り出す。判定は中段で、ヒットしたら相手は後ろ向きになり間合いも離れる。

ヒールソード／ネックカットスラッシュ　中段のカカト落としヒットから投げにつなげる。ダメージは高めだが、発生が遅いため無理に狙っていく必要はない。

ロースピンキック　そこそこリーチのある下段回し蹴り。ヒットした相手はダウンし、技後は再びフラミンゴとなる。クラッシュローだと届かない間合いのときに活用する程度。

レッグフックスロー
(フラミンゴ中)Ⓟ+Ⓖ

ガトリングキックビート
(フラミンゴ中)Ⓟ+ⒼorⓅ+Ⓖ

フロントスープレックス
Ⓟ+Ⓖ

シェルブレイクエルボー
(敵の横)Ⓟ+Ⓖ

バックドロップ
(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ

ネックブリーカードロップ
Ⓟ+Ⓖ

レッグフックスロー　フラミンゴ状態のときに出せる上段キャッチ投げ。フラミンゴからの攻めに対してガードしがちになった相手に効果を発揮する。ただし、投げるまでが多少遅いので、多用は避けたほうがいい。

ガトリングキックビート　相手に接近し、無数の蹴りを浴びせる上段キャッチ投げで、ダメージはレッグフックスローより高く、投げ判定が発生するまでの時間はほぼ同じ。コマンドが苦にならないならこちらを狙っていこう。

フロントスープレックス　相手を前から抱え、背後に落とす上段投げ。コマンドの関係上、ほかの投げよりも抜けられやすいが、ダメージは比較的高めだ。

シェルブレイクエルボー　相手をあおむけに固定し、胸元に肘をくらわす横投げ。この投げ自体のダメージは低いが、追い打ちが確定するので総合ダメージでは普通の威力となる。

バックドロップ　背後から相手を抱え、そのまま後ろに頭からたたき付ける。背後上段投げと背後下段投げはモーションが同じだが、下段投げのほうがダメージが高い。

ネックブリーカードロップ　相手の首を取り、体重を乗せて後頭部を床にたたき付ける。ダメージは低めだが、投げが発生するときに一歩踏み出すため、ほかの投げと比べて間合いが広い。この投げが決まった後は、サラもダウン状態となる。

フォーリンエンジェルスロー　今回新たに加わった上段投げ。相手の背中側に回って相手を上空に持ち上げ、その勢いで地面に落とす。この投げの追加により投げ抜けのレバー入力方向の選択肢が一つ増えたことで、確定反撃に投げを使う場合でも抜けられることが少なくなった。また、ダウンした相手にサッカーボールキックが確定するので、総合ダメージは高い。

ライトニングニースマッシュ　相手を引き寄せ、腹に3発ヒザをくらわす。追い打ちも入らず、ダメージも低めだ。相手を壁に追い込んだ状態で決めると、ヒザを4発入れる壁投げになる。普段はダメ

フォーリンエンジェルスロー

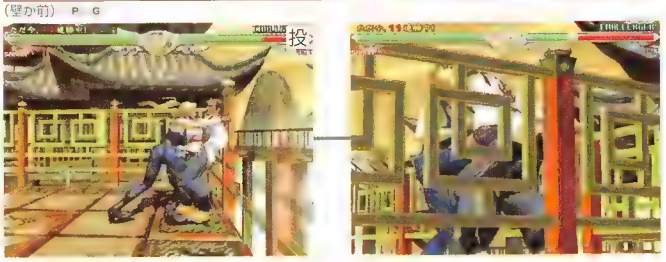
P・G

ライトニングニースマッシュ

P・G

ライトニングニースマッシュ

（壁か前） P G



ローリングフェイスクラッシュ

P・G

レッグホールドスロー

P・G

バックドロップ

（しゃがんだ敵の背後）P・K・G

ージが低めだが、壁投げになると投げの中で一番威力が高いものへと変化し、さらにそこからダウン攻撃のジャンピングニースタンプがほぼ確定。総合ダメージは5割弱という驚異の破壊力を見せる。

ローリングフェイスクラッシュ　ある程度前進して相手の首を取り、それを軸に一回転してそのまま顔面を床にたたき付ける上段キャッチ投げ。出掛かりは弱いが、ある程度前進した後の状態は避け性能が抜群にいい。中間距離の主力として使っていける。

レッグホールドスロー　相手の首に足を絡め、サラの体重を利用してそのまま頭からたたき付ける上段投げ。投げの中ではダメージは高いほうだ。

LAU CHAN
ラウ・チェン

Fight Style:Koen-Ken
Stature:172cm
Weight.77kg
Country:China

冲捶(ちゅうすい)
Ⓟ
上

連掌(れんしょう)
ⓅⓅ
上

雷撃掌(らいげきしょう)
ＰＰＰ
上

連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)
ＰＰＰＫ
上

連拳腿(れんけんたい)
Ⓟ/Ⓚ
上

双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)
ＰＰＫ
上

連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)
ＰＰＰ or Ⓚ
中

背旋連掌(はいせんれんしょう)
Ⓟ Ⓟ
中

転身双虎掌(てんしんそうこしょう)
Ｐ ＰＰ
中

連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)
ＰＰＰ Ｋ
下

連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)
(ⓅorⓅⓅorⓅⓅⓅヒット時)Ⓚ+Ⓖ
上

連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)
(ⓅorⓅⓅorⓅⓅⓅヒット時)↘Ⓚ+Ⓖ
下

掃冲拳(そうちゅうけん)
↘Ⓟ
下

冲捶　立ちⓅのこと。基本技の一つ。通常時のものに加え、敵と近い場合のもの、レバー前入れで踏み込むもの、と3種類存在する。レバー前入れⓅが理想だが肘と重複しているので注意したい。

雷撃掌　3発繰り出されるパンチ攻撃。すべて連続攻撃となるため反撃技に使えるが、ここで止めると投げでの反撃を受けてしまう。

連環転身脚　パンチ攻撃3発から回し蹴りへの派生。意識して地上で使用することはなく、空中コンボでの使用が主。豪快さがウリでもある。なお、斜下掌始動の場合、名称は「連掌転身脚」になる。

連環背転脚　最後の蹴りはバック転キック。こちらは上記と逆に地上での使用がメインで、空中コンボで使用することはあまりない。一気に出し切ってしまうよりもディレイで相手の反撃を誘うようなタイミングで出すのが望ましい。ただしガードされた場合は投げによる反撃が確定してしまう。斜下掌始動の場合、名称は「連掌背転脚」に。

連環転身掃脚　最後が下段の回し蹴りになる技。空中コンボで最も多く使用される技だ。ダメージもなかなか高く、こちらもディレイでタイミングをずらしたりすれば地上での使用も悪くない。ガードされた後はしゃがみ状態なので、下段投げなどによる反撃を受ける。下段投げを所有していないキャラクターは肘系の技が確定反撃だ。斜下掌始動の場合の名称は「連掌転身掃脚」となる。

連拳腿　立ちⓅ攻撃が反撃として確定する場合に使用していける。ヒットさせてもラウ側が不利なので、その後は慎重に行動しよう。

転身双虎掌　立ちⓅから相手に背を向けつつパンチ攻撃、そこからさらに振り返りながらの両手攻撃を繰り出す。虎槍掌系の技でダウンを奪ったときの追い打ち攻撃として活躍する技。虎槍掌と鳳凰槍掌の2発目がカウンターヒットのときの追い打ちに用いる場合は、足位置が平行であれば決めることが可能。穿脚連環虎掌からヒットさせるときは足位置がハの字であることが条件となる。斜上冲捶との組み合わせも可能で、うまく利用すれば大ダメージのコンボも狙える。

斜下掌(しゃかしょう)

Ⓟ

斜上掌(しゃじょうしょう)

⬇ Ⓟ

斜上冲捶(しゃじょうちゅうすい)

⬇ ⓅⓅ

飛燕転身掌(ひえんてんしんしょう)

(Ⓟ)

飛燕連掌(ひえんれんしょう)

Ⓟ Ⓟ

連環虎燕掌(れんかんこえんしょう)

⬇ Ⓟ Ⓟ・Ⓚ

飛燕掃脚(ひえんそうきゃく)

Ⓟ Ⓚ

順歩冲掌(じゅんぽちゅうしょう)

Ⓟ

順歩連掌(じゅんぽれんしょう)

ⓅⓅ

飛燕旋風脚(ひえんせんぷうきゃく)

Ⓟ・Ⓚ・Ⓖ

斜下掌　攻撃判定は中段となっているが、しゃがみガードしている相手に当ててもダメージを与えられない。その後に連掌・連環掌と続けた場合に、2発目以降の攻撃がヒットしてダメージを与えるようになっている。もともと斜下掌は単体で使用しない技なので、あまり気にする必要はない。なお連掌旋風腿(⬠ⓅⓅⓀ)は連続でヒットする。

斜上掌　しゃがみ状態から繰り出される攻撃。アッパーのモーションに酷似しているが手の平は開いている。カウンターヒットで浮くので空中コンボが可能だが、攻撃判定は上段となっており、相手のしゃがみⓅとの相性は悪い。立ち状態からでも⬠⬎⬠Ⓟと入力すればしゃがみ状態を素早く作り出しつつ繰り出せる。なお斜上冲捶(順歩連掌)からは、冲捶からの派生に移行でき、斜下掌からの連掌(⬠ⓅⓅ)からは、同名の連掌(ⓅⓅ)と同じ派生に移行できる。例を挙げると、斜上冲捶～連環転身掃脚は⬇⬠ⓅⓅⓅ⬎Ⓚだが、連掌転身掃脚は⬠ⓅⓅ⬎Ⓚとパンチの数も違ってくるわけだ(転身掃脚以外も同様)。斜上冲捶のほうが、斜下掌からの連掌よりもスキが小さい。

飛燕転身掌　下から大きく突き上げつつ相手に背を向ける技。ノーマルヒットで相手が浮くため空中コンボ始動技として活躍してくれる(しゃがみガードの相手は浮かない)。実戦ではこの技で止めず、派生できる三つの技へ発展させていこう。

飛燕連掌　飛燕転身掌からの派生の一つで主力になり得る技。この技からは斜下掌以降と同じ技につなげられるので、空中コンボは飛燕連掌～連掌転身掃脚(⬠⬎Ⓟ⬎ⓅⓅ⬎Ⓚ)と狙っていきたい。1発目ガード後は2発目の振り向き部分を打撃で止められないので強力。ただ、背後斜下掌のようにカウンターで浮かせることまではできない。

飛燕掃脚　飛燕転身掌からの振り向き下段攻撃で主に立ちガードしている相手に有効。使い勝手はいいがダメージは大きくないので、多用はしない。

飛燕旋風脚　飛燕連掌への対処として返し技や避けを使ってくる相手に有効な技。対処技への対処、奥の手、といった感じ。

肘撃(ちゅうげき)
P

鳳凰槍掌(ほうおうそうしょう)
P P

虎槍掌(こそうしょう)
P

虎燕壁拳(こえんへきけん)
`P

側蹴脚(そくしゅうきゃく)
P K

掻面腿(かつめんたい)
K

連蹴旋風(れんしゅうせんぷう)
K K

腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)
(立ち途中) K

虎脚背転(こきゃくはいてん)
K

騰空虎穿脚(とうくうこせんきゃく)
K

空虎脚(くうこきゃく)
K+G

鳳凰槍掌　肘からの連係技。ディレイをかけることが可能だが、連続攻撃にならないので一気に入力してしまおう。しゃがみⓅからの連係として、相手の技をガードした後など攻撃の起点に多用していく。ヒット後はもう一度鳳凰槍掌を使うなど、攻めが継続しやすいのもいい。ただし、相手の避けには注意し、投げも交ぜて多種多様に攻めていくといいだろう。

虎槍掌　上段攻撃ながら、ノーマルヒットで追加コンボが狙える技。相手との足位置が平行なら転身双虎掌やしゃがみⓅ→腿登裏旋脚。ハの字ならしゃがみⓅ→連旋裁腿とヒットさせられる。

側蹴脚　後方に軽く身をひきつつ拳を繰り出し蹴り攻撃へ派生する。しゃがみⓅに対する相性はいい。連続攻撃になる技だが、ディレイ入力を使って相手が手を出したところにヒットさせるのも手。ヒット後は連旋裁腿で拾っていきたいが、相手の重さやカウンターの有無などの条件付きとなる。

連蹴旋風　立ちⓀからの上段回し蹴り。意外に当たりやすい技だが、主軸となる連係に組み込めるほど使いやすくはない。

腿登裏旋脚　立ち途中の技なのでしゃがみⓅから使っていくのがやりやすい。ほかのポイントとしては横転受け身からがオススメで、しゃがみ状態になることを利用しているため簡単に出せる。

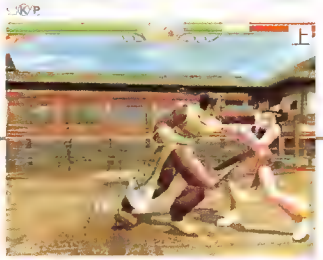
虎脚背転　連環背転脚と違い、ノーマルヒットでダウンが奪えるバック転キック。技の硬直も連環背転脚よりは少なくなっている。

騰空虎穿脚　前方に宙返りしながら蹴りを繰り出す。ヒット後は連掌転身掃脚で拾うことができるので、相手の起き上がり下段攻撃にヒットさせたりするのが理想的。うまくタイミングを合わせよう。ただしリターンが大きい代わり、ガード後は投げでの反撃が確定することも覚えておこう。

空虎脚　ジャンプ攻撃。騰空虎穿脚や騰空斜掌と同様、相手の起き上がり下段攻撃やしゃがみⓅに合わせていける。騰空虎穿脚と比べ、確定の反撃は受けないが、こちらは連掌転身掃脚などで拾えない。連旋裁腿で追い打ちしよう。

旋中腿(せんちゅうたい)
↘K

穿脚冲掌(せんきゃくちゅうしょう)
↘KP



穿脚連環虎掌(せんきゃくれんかんこしょう)
K P P

地掃腿(ちそうたい)
K

旋栽腿(せんさいたい)
↘K

転身裏旋脚(てんしんりせんきゃく)
↘KK

旋栽腿(せんさいたい)
↓K

連旋栽腿(れんせんさいたい)
↓KK

連旋掃脚(れんせんそうきゃく)
↓K K・G

穿脚連環虎掌　ミドルキックからの連係技。2発目の穿脚冲掌まではノーマルヒットで連続技になる。わずかに2発目にディレイがかかるので、ここでカウンターヒットが取れれば3発目も連続ヒットする。ヒット後はハの字なら転身双虎掌で追加コンボが可能だ。ただ、やはり2段で止めて使用するのがメインだろう。そうそう出し切る技ではない。

地掃腿　頼れる下段攻撃。低い姿勢であるため相手の技につぶされにくい利点を持つ。相手が腹側(右足が前なら左側)にタイミングよく避けた場合はかわされてしまう。

転身裏旋脚　初段がカウンターヒットすれば連続攻撃となるが、追加攻撃で大ダメージを与えられるわけではないので多用していく必要はない。

連旋栽腿　下段攻撃の連係でヒットさせやすい。初段がカウンターであれば連続攻撃となる。ただし当てたときでも状態は悪く、ボーっとしていると下段投げを決められてしまう。それを防ぐには技を出せばいいのだが、不利な状態からの行動となるので注意したい。

連旋掃脚　連旋栽腿同様、ローキックである旋栽腿からの派生技。こちらは燕旋蹴と同じ技が繰り出されるようになっており、ダウンを奪えるうえに相手の避けに対しても強い。そのいっぽうで初段がカウンターヒットでも連続攻撃とならないことも知っておこう。

双虎烈把（そうこれっぱ）
Ⓟ・Ⓚ

燕子掌（えんししょう）
Ⓟ・Ⓚ（ため可）

翻身壁拳（ほんしんへきけん）
P・K

転身穿肘撃（てんしんせんちゅうげき）
Ⓟ・Ⓡ

左虎双掌（さこそうしょう）
P・K

虎燕転身右担肘（こえんてんしんうたんちゅう）
P・K・P

双虎烈把　大きく腕を振り上げる技。ノーマルヒットでもダウンは奪えるが空中コンボ始動技というほど強力ではない。多用する技ではないだろう。
燕子掌　両手を使って大きく前へ突き出す攻撃。相手の攻撃を受けにくい姿勢と強い当たりが特徴。この技はためが可能で、最大ための場合は相手をダウンさせることができ、ガードしていてもよろけを誘発することができる。もちろんためなしのときのように投げでの反撃もできない。なお、カウンターヒットならためなくてもダウンを奪える。
翻身壁拳　虎燕壁拳に酷似したモーションから繰り出される攻撃。大きな違いは足位置が変化することと次の技への派生がない単発技であること。区別はされにくいが、翻身壁拳は投げが確定反撃になってしまう。なお、相手がしゃがみ状態かしゃがみガード時で壁に打ち付ければ、よろけを誘発できる能力がある。
転身穿肘撃　低い姿勢が特徴的な一回転しながらの肘攻撃。技の出は早くないが、タイミングにより相手の攻撃を受けにくい性質がある。カウンターヒットで浮かせても、有効な空中コンボまで発展させるのは難しい。この技も相手の対応が迅速であれば、投げによる反撃を決められてしまう。
虎燕転身右担肘　やはりメインとなるのは左虎爪掌。上段判定の攻撃をかわす性能があるので、つぶされにくく強力だ。カウンターヒット時は相手を浮かせることが可能で、空中コンボを決められる。ノーマルヒット時はこちら側が有利で間合いも近い。攻撃の手を休めることなくたたみかけよう。2段目まで出すのは左虎爪掌がガードされたときの奥の手と考えよう。上段攻撃であるためしゃがみⓅで簡単に止められるが、相手が初段ガード後に投げや肘系で反撃してくれれば都合がいい。カウンター、ノーマルヒット、ガードを瞬時に判断して次の技を組み立てられれば理想的。

旋風牙(せんぷうが)
Ⓚ+Ⓖ

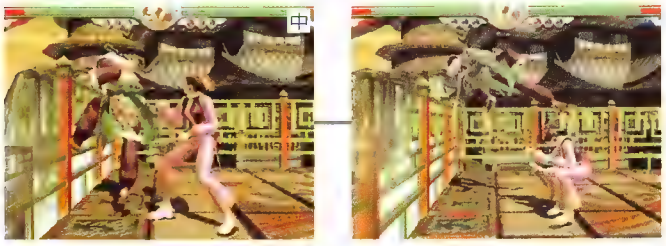
燕旋蹴(えんせんしゅう)
↓・Ⓚ・Ⓖ

虎龍転身脚(こりゅうてんしんきゃく)
↑Ⓚ+Ⓖ

燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)
↑Ⓚ+Ⓖ

向側避虎燕掌(こうそくひこえんしょう)
(避け中)Ⓟ・Ⓚ・Ⓖ

壁掛背蹴(へきかはいしゅう)
(壁が前)↑Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ



壁掛背転(へきかはいてん)
(壁が前)↑Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

旋風牙　上段の回し蹴り。避ける相手に有効な攻撃だが、ほかに使いやすい技はたくさんある。無理に使っていく必要はないだろう。

燕旋蹴　下段の回し蹴り。同じ下段攻撃の地掃腿に比べて鋭さは足りないが、避ける相手に対してはより効果的である。目の肥えたプレイヤーには見てからガードされてしまう。

虎龍転身脚　切れを増した旋風牙。ガードされた場合は投げや立ちⓅでの反撃を受ける。

燕陣旋風脚　上段の回し蹴り系では最も優秀な技。避けながら技を繰り出す点も見逃せない。相手の避け行動に対して、相手の技を避けるときに、とその使用状況は多岐にわたる。避ける方向はラウの腹側。つまり、右足が前の正構えでは左側へ、左足が前の逆構えでは右側へ避ける。ガードされても背後投げなどによる反撃は受けない。出の早い中段攻撃などで的確な対処をされると厄介だが、相手のしゃがみⓅをピンポイントで狙っていくなら騰空背翔という手もある(密着以外)。

向側避虎燕掌　片手で相手を突く避け攻撃。ガードされると(間合い内であれば)投げ、立ちⓅによる相手の反撃が確定。

壁掛背蹴　壁を使った跳び蹴り。中段だがしゃがみ状態に当てにくい。ガード後よろけを誘発する。

壁掛背転　攻撃判定を持たない特殊行動。相手との位置が入れ替わるように使用できれば理想か。

肩車頭落(けんしゃとうらく)

P・G

転身爪巴掌(てんしんそうはしょう)

(敵の横)Ⓟ+Ⓖ

猛虎背襲(もうこはいしゅう)

(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ

大地倒襲(だいちとうしゅう)

P G

肩車頭落　相手を肩越しに地面へたたき付ける投げ。基本的にコマンド投げの失敗以外ではお目にかからない。だが、投げ後にダウン攻撃の踏襲撃が確定するので総合ダメージは悪くない。

転身爪巴掌　相手につかみかかり、1回転させて背中を地面にたたき付ける。相手の横方向から投げを行なった場合はこの転身爪巴掌だ。ダメージは肩車頭落と同じであまり高くはない。

猛虎背襲　首を腕で抱え、投げられた相手はうつ伏せにダウンする。いわゆる背後投げで、相手が背を向けているときの投げ技。さらに立ち状態という条件が必要で、一部キャラとは違い、しゃがんだ相手を投げることはできない。これは転身爪巴掌にも同じことがいえるので覚えておくといい。

大地倒襲　相手の首をつかみ、自分も空中で1回転して相手をうつ伏せにたたき付ける。単体のダメージではラウの保有している投げ技中で最大。ただし投げ後に踏襲撃を確定で決めることはできない。メインの一つとして使っていきたい投げ技だが、その分投げ抜けのマークもきつくなることに十分注意していきたい。コマンドの関係上、やや離れた間合いからでもしゃがみダッシュを利用していける強みがある。なお、しゃがみⓅから使用する際は、必ずレバーを一度ニュートラルに戻してからコマンドを入力すること。下に入れっぱなしからの⬠⬠入力では成功しない。

転身巴咽掌（てんしんはいんしょう）

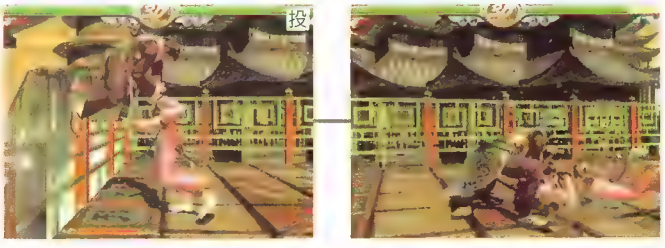
↘Ⓟ+Ⓖ

雷震入林（らいしんにゅうりん）

Ⓟ+Ⓖ

雷震入林（らいしんにゅうりん）

（壁が背後）↘Ⓟ+Ⓖ

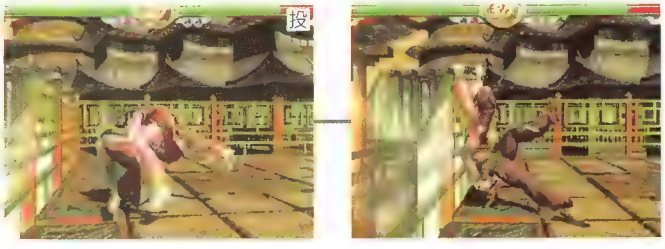


柳車旋転（りゅうしゃせんてん）

↘Ⓟ+Ⓖ

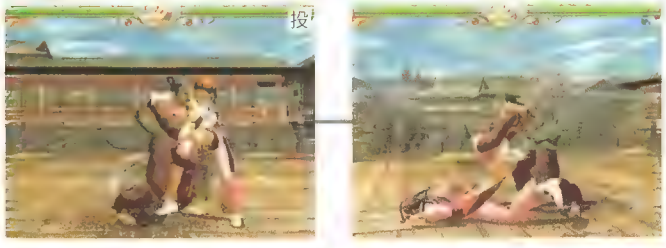
柳車旋転（りゅうしゃせんてん）

（壁か背後）↘Ⓟ+Ⓖ



柳手掛倒（りゅうしゅかとう）

P+G



転身巴咽掌　相手の首をつかんでジャンプし、高い位置から背中を地面にたたき付ける。大地倒襲の次にダメージが高く、踏襲撃まで確定で入るので実質ダメージでは大地倒襲を上回る。相手の技ガード後の反撃として投げを使用する際、大地倒襲とあわせてメインとして使っていきたい投げ技だ。うまくコマンドを散らせば抜けられにくい。

雷震入林　俗にいう首刈り投げ。投げ抜けのコマンドが転身巴咽掌と重複していることもあって意識して使うことはあまりない。投げ後の踏襲撃は確定ではないが、その場合、相手は後転起き上がりをしなければならず、その場起き上がりではかわすことはできない。ラウ側にリスクがないためダウン攻撃を行なう価値は十分にあるといえる。なお、壁を背にしているときは投げモーションが変化しダメージもアップする。このときのダメージは転身巴咽掌と同じとなる。

柳車旋転　相手を足元から抱え上げ、自らも倒れながら後方に投げる。ダメージは低めだが相手との位置が入れ替わるため、リングアウトありのステージや壁際の攻防で強さを発揮する。このように場所や状況により特化した効果が表れる投げ技なので、投げ抜けの対象にされる頻度も大きく変わってくる。壁を背にした場合は専用のモーションになり、威力そのものがアップする。

柳手掛倒　横方向に相手をうつ伏せにたたき付ける投げ技。技自体のダメージは少なくなっているが、よろけ状態を作り出せるので追加ダメージが狙える。代表的なコンボは虎槍掌→転身双虎掌。完全に確定するわけではないが、ほぼ回避不能だ。通常の虎槍掌からのコンボと違い、この場合だけ足位置に関係なく決められるのは強み。なお、位置関係は左右入れ替わることを覚えておこう。例えば自分が1P側で柳手掛倒を決めた場合なら、追い打ちするときは2P側からの入力になる、といった具合だ。ほかに、この投げ技は自分がしゃがみ状態から普通に入力しても決めることができない。このときはコマンドを◇◇◇Ⓟ+Ⓖと入力だ。投げ抜けの対象にされることはあまり多くはない。

PAI CHAN

パイ・チェン

Fight Style:Ensei-Ken

Stature 166cm

Weight:49kg

Country Hong Kong

冲拳(ちゅうけん)
Ⓟ
上

連掌(れんしょう)
ⓅⓅ
上

雷撃掌(らいげきしょう)
ⓅⓅⓅ
上

連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)
ⓅⓅⓅK
上

連拳腿(れんけんたい)
ⓅK
上

連拳蹬脚(れんけんとうきゃく)
ⓅⓅK
中

連拳蹬起脚(れんけんとうきゃく)
ⓅⓅKK
中

連環高端脚(れんかんこうたんきゃく)
ⓅⓅ↗K
上

連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)
ⓅⓅ↘or↖Ⓚ
中

連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)
(ⓅorⓅⓅorⓅⓅⓅヒット時)Ⓚ+Ⓖ
上

連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)
(ⓅorⓅⓅorⓅⓅⓅヒット時)↖Ⓚ+Ⓖ
下

連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)
ⓅⓅⓅ↘Ⓚ
下

冲拳　基本技の立ちⓅ。レバーを前に入れながらだと前に踏み込む冲拳が出る。レバーとボタンを同時に入力してしまうと穿冲拳になるので注意。

雷撃掌　3発打ち出されるパンチ攻撃。お手軽な感じで反撃に使いやすく、ダメージを与えやすい。ただし、この技で止めると投げでの反撃を受ける。

連環転身脚　雷撃掌から回し蹴りが繰り出される派生技。基本的に地上で使う技ではなく、空中コンボでの使用になる。相手の浮きが高いときはぜひ狙ってみたい。豪快に決めよう。

連環高端脚　回し蹴りの連環背転脚に対して、こちらは蹴りを前に突き出す。3発目のⓅがカウンターなら連続になり、ノーマルヒットで相手をよろけ状態にすることができる。しゃがんでかわされるし、ガードされても投げが確定反撃になるため、無理に使う必要はない。

連環背転脚　雷撃掌の後のバック転キック。空中コンボではなく、地上で使用するのが基本だ。しゃがむ相手に対してや、ディレイで相手が手を出したくなるようなタイミングで使っていきたい。ただし、ダメージは大きくないので多用する技ではない。最後のトドメに使う程度でいいだろう。

連環転身掃脚　空中コンボでの使用頻度が高い派生技。冲捶で空中の相手を拾えれば、ほぼこの連環転身掃脚まで決めることができる。連環背転脚のように地上での使用も有効ではある。カウンターヒットであればそれなりのダメージを与えられるからだ。ただし、抜けが可能とはいえしゃがみ投げを確定で決められてしまうなど、場合によっては手痛い反撃を覚悟しなければならない。

連拳蹬脚　中段攻撃となっているが、しゃがみガードの相手にはダメージが入らない。その場合は連拳蹬起脚まで出し切ればダメージを与えるとともにダウンまで奪える。なお連拳蹬脚までは、ヒットしていても投げでの反撃を受けてしまうほどスキが大きい。従って、相手がしっかりと対応できるようであれば、連拳蹬脚止めからの連係は難しくなる。むやみに多用していくのは、あまりオススメできない技だ。

蒼下捶(そうかすい)
Ⓟ

蒼下連捶(そうかれんすい)
ⓅⓅ

蒼下連捶掌(そうかれんすいしょう)
ⓅⓅ Ⓟ

蒼下旋風脚(そうかせんぷうきゃく)
↘Ⓟ(ため可)

※上(ため時、中)

連捶蹬脚(れんすいとうきゃく)
ⓅⓅK

連捶蹬起脚(れんすいとうききゃく)
↘ⓅⓅK

掃冲拳(そうちゅうけん)
↘Ⓟ

上歩掃冲掌(じょうほそうちゅうしょう)
Ⓟ

燕青槍掌(えんせいそうしょう)
ⓅⓅ

穿冲拳(せんちゅうけん)
□Ⓟ

燕青虎双破(えんせいこそうは)
↓ Ⓟ

蒼下捶　下段判定のパンチ攻撃。蒼下捶で止めると立ち投げでの反撃を受けてしまうので、この技を単発で止めるような使い方はしない。蒼下連捶からなら、連掌からと同じ技に派生できるので、そちらを使っていくのが普通だ。

蒼下連捶掌　蒼下連捶からの突き上げ攻撃。カウンターヒットなら高めに浮くので空中コンボへ発展させることができる。ただしディレイがかからないためカウンターヒットはさせにくく、ノーマルヒットでは大きな空中コンボも狙えず、ガードされると投げで反撃されるなど、リターンとリスクのバランスがよくない。

蒼下旋風脚　蒼下捶からの回し蹴り。特殊な性能を持つ上段攻撃であり、相手のしゃがみⓅなどに打ち勝てるようになっている。詳しくは高蹴下捶旋風脚のところで説明しよう。

燕青槍掌　1発目の上歩掃冲掌は、技の出がかりに相手の上・中段攻撃をさばく性能がある。これが実に強力で、パイの主力兵器となる。狙いどころはパイ側が少しだけ不利な場面。穿冲拳からの上歩冲掌などはかなり決まりやすい。ただ、ガード後の確定反撃はないが、あまりに不利な状況での使用は、さばき性能が発生する前に上歩冲掌がつぶされてしまうことも覚えておこう。この技が強力な理由はほかにもある。まずダメージが高いこと。基本的に上歩冲掌1発止めより燕青槍掌まで出し切ってしまおう。連続攻撃になるからだ。そのときのダメージは体力ゲージ約1／4と、投げ技に匹敵する威力を誇る。もう一つはガードされたときに間合いが離れること。その場からの投げは到底無理で、相手は反撃しにくい。強気の連係になるが、ここからの翻身掃脚もかなり有効。対処されるまでは多めに使ってもいいだろう。

穿冲拳　両手を広げる中段攻撃。ノーマルヒットでもパイ側が先に動けるため、けん制として使っていくのがベスト。

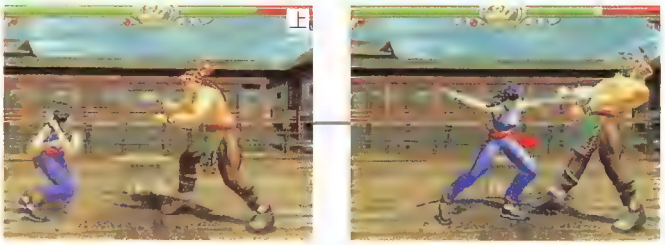
燕青虎双破　しゃがみから出せる中段攻撃。カウンターヒットで空中コンボが可能だ。ただしガードされた場合は確定で投げによる反撃を受ける。

上歩冲掌(じょうほちゅうしょう)

Ⓟ

裏圏捶(りけんすい)

P



燕子双掌(えんしそうしょう)

P

飛燕弾腿(ひえんだんたい)

P+K

高蹴腿(こうしゅうたい)

K

高蹴下捶(こうしゅうかすい)

K+P

高蹴下捶旋風脚(こうしゅうかすいせんぷうきゃく)

K+P+K(ため可)

※上(ため時、中)

虎燕煽脚(こえんせんきゃく)

K+K

上歩冲掌　前方に踏み込む突き攻撃。カウンターヒットで相手は崩れ落ちるので、このときに追い打ちすることが可能。下段投げの燕風輪翔を入れることもできるが、パイの下段投げはこの1種類のみなので、抜けられる可能性が大きい。ほかには飛燕弾腿での追加攻撃もできる。ダメージは燕風輪翔→飛燕烈脚を行なった場合と同じなので、確実にダメージの取れる打撃技を選択していこう。

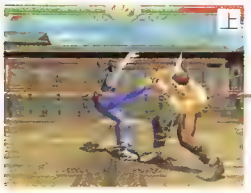
裏圏捶　上段攻撃ながらノーマルヒットで連環転身掃脚の空中コンボまで発展させることが可能。大技を空振りさせてたたき込めれば理想的だ。後方に退くモーションがあるため上段攻撃をかわすときがあるが、頼れるほどではない。相手と密着しているときや、攻め込まれているときに強引に使っても簡単につぶされてしまう。

飛燕弾腿　下からすくい上げるようなパンチ攻撃からキックへの連係。かなり遠くまで届く。燕子双掌で止めると、ノーマルヒットさせただけでは確定で投げの反撃を受けてしまう。さらに、しゃがんでいる相手だと上段判定の蹴り部分はヒットしない。地上での連係にはやや使いにくい技だ。

高蹴下捶旋風脚　3発目に蓄下旋風脚と同じしゃがみⓅつぶしの性能を持った回し蹴りが繰り出される。これがパイにとって有利に働き、高蹴下捶部分をガードされていても問題ないという状況につながっている。ガードされると確定の反撃として投げを決められてしまうが、回し蹴り部分はため入力が可能となっている。なかなか相手もじっくりは見てくれないが、最大までためれば上段判定だった攻撃が中段判定に変わり、かつガードさせると相手をよろけ状態にさせることが可能だ。

虎燕煽脚　高蹴腿からの派生技。振り上げた足をそのまま下ろす。中段攻撃で、カウンターヒットすれば相手を浮かせることができる。このときは連環転身掃脚を狙っていこう。ただ、ディレイがほんのわずかしかかからないため、相手の反撃を誘ってカウンターを取ることが難しい。ガード後は投げ技が確定の反撃として入るので、リスクがあることを覚えておこう。

燕青擺脚(えんせいはいきゃく)
Ⓚ



仆腿(ぼくたい)
Ⓚ

仆腿～冲拳(ちゅうけん)
(仆腿中)Ⓟ

仆腿～雷撃掌(らいげきしょう)
(仆腿中)ⓅⓅ

仆腿～連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)
(仆腿中)ⓅⓅⓀ

仆腿～金鶏(きんけい)
(仆腿中)Ⓟ・Ⓚ

仆腿～連環高端脚(れんかんこうたんきゃく)
(仆腿中)ⓅⓅ・Ⓚ

仆腿～後掃腿(こうそうたい)
(仆腿中)Ⓚ・Ⓖ

仆腿～後掃双衝撃(こうそうそうしょうげき)
(仆腿中)Ⓚ・ⒼⓅ

仆腿～連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)
(仆腿中)ＰＰ　or　Ｋ

仆腿～連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)
(仆腿中)ⓅⓅ・Ⓚ

仆腿～前掃腿(ぜんそうたい)
(仆腿中)Ⓚ

仆腿～前掃騰脚(ぜんそうとうきゃく)
(仆腿中)ＫＫ

燕青擺脚　この技単体だけではさほど意味をなさない。仆腿へ派生させていこう。

仆腿　特殊行動。攻撃判定はなく低い姿勢を作り出す。相手の肘などをかわすことができる。

仆腿～冲拳　中段攻撃のパンチ。次のパンチが雷撃掌と同じ扱いになり、そこから連環系の蹴り攻撃まで派生させることが可能だ。

仆腿～雷撃掌　ここまででパンチ攻撃は2発だが、次にⓀ入力で派生できる技は連環系の蹴り攻撃になる。ⓅⓅⓅの雷撃掌を使ったときと同様、4種類の技に派生させることができる。

金鶏　仆腿からの中段攻撃。リーチがあまりなく、やや離れている相手には当たりにくい。空振りには注意だ。ガードされてもスキは小さく、反撃はされない。このときは不利な状態にあるが、上歩掃冲掌の狙いどころでもある。うまく反応して立ちⓅを出されると負けてしまうが、肘系の技であればさばき効果で打ち勝てるタイミングだ。

後掃腿　仆腿からの下段攻撃。次の後掃双衝撃へ派生できるがメインは1発止めの後掃腿でいこう。オススメの理由は、前掃腿に比べて相手のガード硬化が長く、肘系での反撃はおろか下段投げもくらわないからだ。金鶏とのセットで考えれば、中段と下段で相手を揺さぶることができ、どちらも投げでの反撃を受けないなど、強力な選択を相手に迫ることができる。

前掃腿　こちらも仆腿からの下段攻撃。立ちガードの相手に使用するのが目的であれば、反撃されない後掃腿のほうが使い勝手はいい。

前掃騰脚　前掃腿からの連係技。軽く跳び上がり上からかぶせるように蹴りを2発出す。前掃腿ガード後に対処が遅れた相手にはヒットしやすいが、素早く技を繰り出されると途中で割り込まれてしまう。ガードされた場合も確定で反撃を受けるので中級者以上にはあまり効果がない。なお、これは仆腿からの技すべてにいえることだが、コマンド入力の受付時間にあまり余裕はない。どんどん先行入力をして次の技へと派生していかないと、連係が途中で止まってしまう。

迷蹤歩（めいしょうほ）
Ⓟ・Ⓚ・Ⓖ

迷蹤歩流水掌打（めいしょうほりゅうすいしょうだ）
迷蹤歩中Ⓟ

迷蹤歩激流掌打（めいしょうほげきりゅうしょうだ）
迷蹤歩中ＰＰ

迷蹤歩激流破（めいしょうほげきりゅうは）
迷蹤歩中ＰＰＰ

迷歩前掃腿（めいほぜんそうたい）
迷蹤歩中Ⓚ

迷歩前掃側端脚（めいほぜんそうそくたんきゃく）
迷蹤歩中Ⓚ（ガード時）Ⓚ

迷蹤芸燕旋脚（めいしょうげいえんせんきゃく）
迷蹤歩中Ⓚ・Ⓖ

迷蹤芸燕子連掌（めいしょうげいえんしれんしょう）
迷蹤歩中Ⓚ・ⒼⓅ

迷蹤芸燕子連掌掃脚（めいしょうげいえんしれんしょうそうきゃく）
迷蹤歩中Ⓚ・ⒼⓅⓀ

旋中腿（せんちゅうたい）
Ⓚ

高端脚（こうたんきゃく）
↘↘Ⓚ

迷蹤歩　攻撃判定を持たない特殊行動。相手から遠ざかるように背後を向ける。タイミングよく使用すれば、相手の技を空振りさせることができるが、大きな期待はしないほうがいいだろう。モーション中であっても立ち投げを決められてしまうので、少しでもゆとりを持った状態でこの行動に移るように努めよう。

迷蹤歩流水掌打　迷蹤歩から大きく手を回しながら振り返る。中段で2発の攻撃判定を持つ。ここで技を終了させると仆腿へ移行する。

迷蹤歩激流掌打　迷蹤歩流水掌打からさらにパンチ攻撃を加えたもの。この技も途中止めで仆腿へ移行するようになっているのだが、迷蹤歩激流掌打からに限り、仆腿～冲拳と派生させることはできなくなっている。

迷蹤歩激流破　流水～激流と派生してきた場合の最後を締める技。しかしガード時はもちろんノーマルヒットでも確定の反撃で投げを決められてしまうほど技の硬化が大きい。一応、カウンターヒットを取れればくらうことはない。

迷歩前掃腿　迷蹤歩から直接出せる唯一の下段攻撃。相手との間合いが遠く空振りすることが多いが、ガードされたときに限り迷歩前掃側端腿を出すことができる。

迷蹤芸燕旋脚　迷蹤歩からの中段攻撃。この技で止めると背後投げを決められてしまうので、次の迷蹤芸燕子連掌へ派生させよう。

迷蹤芸燕子連掌　中段のパンチ攻撃を2発繰り出す。この技で止めても反撃されないため、次の迷蹤芸燕子連掌掃脚を意識している相手であれば、ここで止めて別の技へ派生してもいいだろう。

迷蹤芸燕子連掌掃脚　迷蹤芸燕旋脚へ派生した場合の最後を締める技。迷蹤芸燕子連掌から移行する際に割り込まれることはない。この技をガードされると、確定の反撃として投げを決められてしまうが、下段攻撃ながら上段投げで反撃されるという珍しい技だ。つまり技後は立ち状態である、ということを覚えておこう。また、立ちⓅによる反撃も確定する。

燕青蹬脚(えんせいとうきゃく)
K

燕青蹬起脚(えんせいとうききゃく)
↗KK

腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)
(立ち途中)K

背転脚(はいてんきゃく)
↖K

連旋背転脚(れんせんはいてんきゃく)
↖K↗K

燕蹴背転脚(えんしゅうはいてんきゃく)
↖K+G

燕蹴背転連脚(えんしゅうはいてんれんきゃく)
↖K+G K

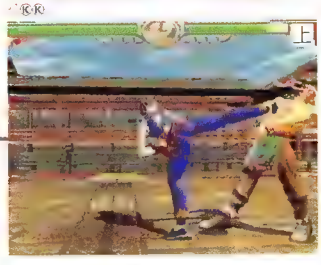
飛燕単脚(ひえんたんきゃく)
↗K

飛燕烈脚(ひえんれっきゃく)
↗KK

翻身跳端脚(ほんしんちょうたんきゃく)
(走り中)➡K

旋栽腿(せんさいたい)
↗K

連下旋腿(れんかせんたい)
↗KK



旋栽腿(せんさいたい)
➡K

連旋掃脚(れんせんそうきゃく)
➡KK

燕青蹬脚　冲拳や蒼下捶から派生させた場合のものとは多少技の性能が異なる。しゃがみガードの相手にヒットさせた場合はよろめかせることができ、ダメージも入る。なお、このよろけ状態は壁に打ち付けても継続される。旋中腿のように、よろけ状態がリセットされたりはしないわけだ。

腿登裏旋脚　立ち途中に出す技なのでしゃがみ状態を作り出す必要がある。一番簡単なのはしゃがみⓅからなどだが、↙↓↘入力で立ち状態からも出すことが可能だ。ほかに、横転受け身後は強制でしゃがみ状態になるので、ここからⓀ連打でも簡単に出すことができる。攻め込もうとした相手の踏み込みが甘かったり、うまく技が重なっていないようだったら腿登裏旋脚がヒットする。

連旋背転脚　背転脚からさらに相手に向かってバック転キックを繰り出す。幻惑効果の高い攻撃だが、背転脚後に相手の技で割り込まれてしまう。ただ、ヒットした場合は相手を浮かせることができるため、空中コンボを狙っていける。

燕蹴背転連脚　連旋背転脚とは連係が逆になり、背転脚部分が後になる。1発目の燕蹴背転脚でヒットした場合はやはり空中コンボが狙える。

飛燕烈脚　ガードされたときのスキは甚大だが、要所で使っていきたい技。攻撃判定の当たりは強く、つぶされにくい。飛燕単脚はカウンターヒットならパイ側が有利になる。きっちりと確認できれば理想だが、ある程度はリズムよく押し切って攻撃してしまっても構わない。

翻身跳端脚　走り中にのみ出せる技。上段の跳び蹴り攻撃だが、しゃがんでいる相手に対しても押し込むことができる。そのためリングアウトが可能なステージなら最後の手段として利用価値がある。なお、跳び蹴りではあるが、技中に相手の攻撃を受けると地上でのやられモーションになる。

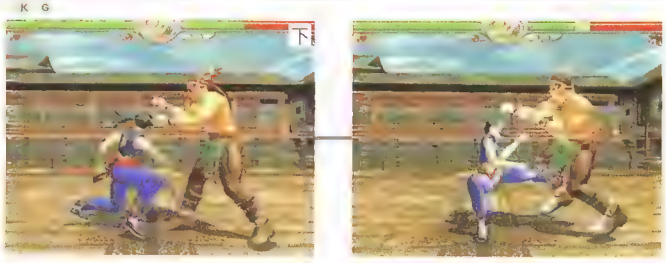
連下旋腿／連旋掃脚　下段判定のローキックからの派生蹴り。通常は連続攻撃とはならないが、1発目がカウンターヒットであれば次の蹴りも連続になり、ダウンさせることができる。相手により使用頻度が変わってくる技だ。

旋風牙（せんぷうが）

K・G

燕旋蹴（えんせんしゅう）

K　G



翻身掃脚（ほんしんそうきゃく）

↓K+G

燕舞連脚（えんぶれんきゃく）

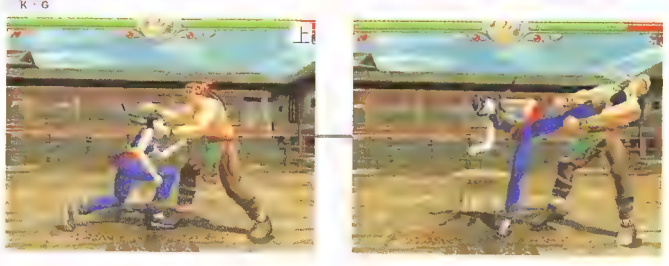
K　G

燕青騰空擺脚（えんせいとうくうはいきゃく）

↓K+G

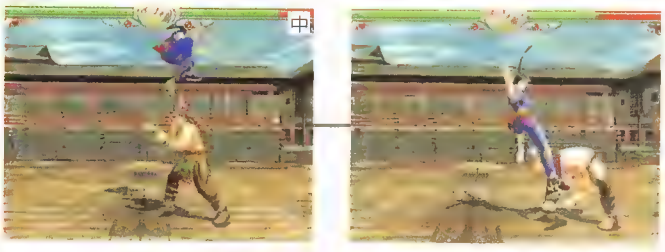
燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）

K・G



飛燕鷹蹴（ひえんようしゅう）

K・G



側進旋風牙（そくしんせんぷうが）

（避け中）P+K+G

旋風牙　上段の回し蹴り攻撃。相手の避けに対しては有効だが、バイには優秀な下段回し蹴りが用意されているため、この技にこだわる必要はない。

燕旋蹴　下段の回し蹴り攻撃。技の出の早さにやや不安はあるが、避けに有効。

翻身掃脚　燕旋蹴と比べて格段に鋭く繰り出される下段の回し蹴り。リーチもわずかに長く設定されている。見劣りするのはスキの大きさくらい。ただ燕旋蹴の場合でも、ガード後に下段投げや肘系の打撃技による反撃を決められてしまうので、主に使っていくのは翻身掃脚で決まりだろう。

燕舞連脚　側転しながらの蹴り攻撃。2ヒットする技でかなり前方へ移動する。ガードされた場合は投げ技による反撃が確定してしまう。

燕青騰空擺脚　燕舞連脚をアレンジした感じで、こちらは地面に手を付かずに攻撃する。動き出すモーションから攻撃判定が出るまで、やや時間がかかるので相手は少なからず困惑するだろう。ガード後は反撃を受けず、ヒットすれば空中コンボのチャンスがある。使いどころさえ定まってくれば有効な技の一つだ。

燕陣旋風脚　旋風牙より鋭い上段回し蹴り。しかしスキもより大きく、投げが確定の反撃となる。

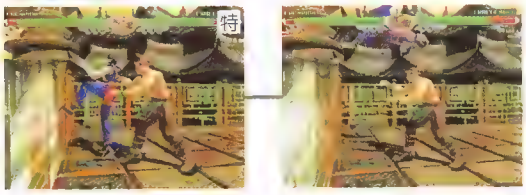
飛燕鷹蹴　空高く舞い上がり急降下して相手に襲いかかる蹴り技。ダウン攻撃としても使用でき、ヒットした場合はバック転の動きが追加される。ガード時はその場での着地となるが、確定の反撃は受けない。相手にしてみれば、ほぼ真上からの攻撃なので迎撃しにくいだろう。技の当たりも強いので通常時でも使っていける。

側進旋風牙　避け中に出せる専用技。回し蹴りがヒットすると相手はきりもみ状態で吹っ飛ぶ。

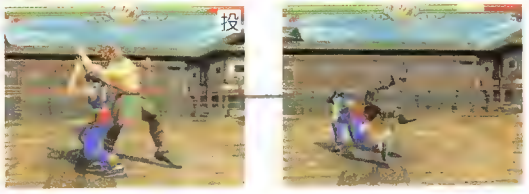
燕青掛腿（えんせいかたい）
↓or↱Ⓟ+Ⓚ

壁掛背蹴（へきかはいしゅう）
（壁か前）↑Ⓟ Ⓚ Ⓖ

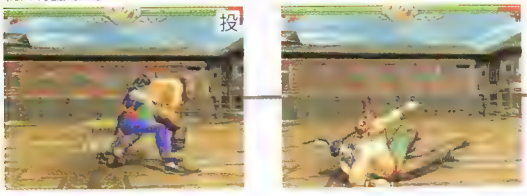
壁掛背転（へきかはいてん）
（壁か前）↑Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ



転身捜倒（てんしんそうとう）
Ⓟ+Ⓖ



春燕掛塔（しゅんえんかとう）
（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ



前蹴後転脚（ぜんしゅうこうてんきゃく）
（春燕掛塔後）Ⓚ+Ⓖ

春燕掛塔（しゅんえんかとう）
（しゃがんだ敵の背後）↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

背身挑掌（はいしんちょうしょう）
（敵の横）Ⓟ+Ⓖ

背身挑掌（はいしんちょうしょう）
（しゃがんだ敵の横）↓Ⓟ+Ⓚ Ⓖ

旋風燕陣（せんぷうえんじん）
Ⓟ Ⓖ

空烈天鳳（くうれつてんほう）
↓↘→ Ⓟ+Ⓖ

倒身陰掌（とうしんいんしょう）
Ⓟ Ⓖ

燕青掛腿　下段攻撃となっているが、普通に対峙している相手に向かって技が出されるのではなく、横方向への攻撃となる。そのため相手が避ける行動に出た場合が一番ヒットしやすい。一応、正面でもローキックなど、相手の技によっては当たることもある。ヒット後は投げ技にシフト。パイ側は特別な操作をする必要はなく、自動で移行する。
壁掛背蹴　壁を使った攻撃。中段だが、しゃがみ状態に当たりにくい。ガードした相手はよろめく。
壁掛背転　壁を利用しての特殊行動。攻撃判定は持たず、近くの相手を跳び越すような動きをする。
転身捜倒　Ⓟ+Ⓖのみで行なう基本の投げ。追い打ちの雷陰掌打は入れられないが、他キャラの基本投げと比べてダメージが高めになっている。
春燕掛塔　立ち状態の相手に対する背後からの投げ。この場合は専用の連係技である前蹴後転脚で追加ダメージが与えられる。しゃがんでいる相手に対して背後から投げを決める場合は、下段投げのコマンドで行なう。決まったときのモーションは燕風輪翔ではなく、この春燕掛塔になる。春燕掛塔は相手を崩しの状態に持っていくが、レバガチャ表示は出ず、相手は回復できない。高蹴腿をヒットさせ、連環転身掃脚の空中コンボを狙おう。
背身挑掌　掌底で相手を突き飛ばす横からの投げ技。受け身を取られるため、雷陰掌打での追い打ちは確定で決めることはできない。なお、しゃがんだ相手を横方向から投げるときのコマンドは、下段投げである燕風輪翔と同じコマンドになる。そのとき対応すべき抜け側のコマンドは、横方向とⓅ+Ⓖで、上段横投げと同じ抜けコマンドになる。
旋風燕陣　相手との位置が入れ替わるが、かなり前方へ自分が移動することになる。ステージ内の位置取りを考慮しながら使用したほうがいい。
空烈天鳳　高いダメージを誇る投げ技。受け身が可能なため、投げ後の雷陰掌打は確定しない。しゃがみ状態からのコマンドだが、立ちⓅや立ちガードから投げるには↓↓↘Ⓟ+Ⓖと入力すればいい。
倒身陰掌　大外刈りで仰向けにダウンさせ、突きで追い打ちを入れるまでが一連の動作となる投げ。

飛燕翻跨（ひえんほんこ）
P・G

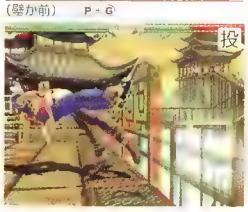
雷震入林（らいしんにゅうりん）
P　G

雷震入林（らいしんにゅうりん）
（壁が背後）：P　G

掣燕掛塔（せいえんかとう）
P・G

天地頭落（てんちとうらく）
P・G

天地頭落（てんちとうらく）
（壁か前）　P・G



旋風燕華（せんぷうえんか）
P・G or　P・G

燕風輪翔（えんふうりんしょう）
（敵しゃがみ）：Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）
（対上中Ⓟ）　P・K　or　P・K

螺旋按掌（らせんあんしょう）
（対上中K）　P・K　　P・K

翻身螺旋按掌（ほんしんらせんあんしょう）
（相手ハイ螺旋按掌に対し）P・G

飛燕擺柳（ひえんはいりゅう）
（対肘）：P・K

架脚旋転（かきゃくせんてん）
（対中K）　P・K

膝転倒海（しつてんとうかい）
（対ヒザ）⇨Ⓟ+Ⓚ

飛燕翻跨　相手の肩に手を突いて反対側へ回り込む、ダメージ0の投げ技。ここから高蹴腿がヒットすれば連環転身掃脚などの空中コンボが可能だが、それは相手が立ちガードしていた場合の話。しゃがみガードされるとヒットしないので確定の追い打ちとはならない。確実に追加ダメージを与えるなら飛燕烈脚がいいだろう。

雷震入林　ラウにもある首刈り投げ。パイの場合は雷陰掌打での追い打ちが入らず、ダメージは転身捜倒と同じで高くない。壁を背にした場合は専用のモーションとなり、ダメージもアップ。

掣燕掛塔　相手を1回転させて背中を地面にたたき付ける。よろけ状態を作り出せるので追加攻撃を入れよう。相手の回復次第ではあるが、確実にダメージを与えるなら飛燕烈脚になる。

天地頭落　相手の頭を抱えて地面に打ち付ける投げ。追い込まれた際、リングアウトでの一発逆転が狙える投げ技でもある。逆に相手を壁際に追い込んだときはモーションが変わり、ダメージ上昇。

旋風燕華　レバーを3／4回転させる大技の投げ。立ち状態、しゃがみ状態関係なく狙っていくことが可能だ。素早く入力しよう。

燕風輪翔　相手がしゃがみ状態のときは下段投げを使用しよう。飛燕翻跨と同様、相手の反対側へ回り込むダメージ0の投げ技だ。ここからの高蹴腿はしゃがみガードの相手には無意味。手堅くダメージを与えたいなら、やはり飛燕烈脚になる。

燕旋擺柳　対上段Ⓟの場合は⇨Ⓟ+Ⓚ、対中段Ⓟなら⇨Ⓟ+Ⓚで当て身するとこの燕旋擺柳になる。

螺旋按掌　対上・中段Ⓚの当て身がこれになる。相手の足を取り、あおむけに地面にたたき付ける。

翻身螺旋按蹴　パイ対パイ専用の当て身返し。螺旋按掌で取られたときにⓅ+Ⓖを入力すればいい。

飛燕擺柳　肘を当て身したとき専用のモーション。素早く後方に受け流す。

架脚旋転　相手のミドルキック系を当て身するのがこれ。脚を取り、うつ伏せに打ち伏せる。

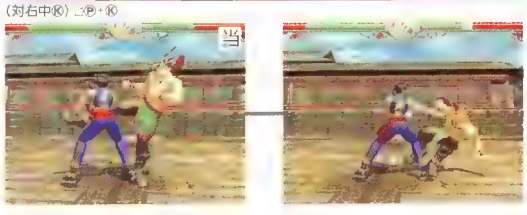
膝転倒海　ヒザを当て身したときは、相手を空中でくるりと回すモーションでダメージを与える。

雲手・双掌破（うんしゅ・そうしょうは）
（対上中Ⓟ）⇨Ⓟ+Ⓚ／⇩Ⓟ+Ⓚ

旋風掃脚（せんぷうそうきゃく）
（対右上Ⓚ）⇘Ⓟ+Ⓚ

旋風擺脚（せんぷうはいきゃく）
（対左上Ⓚ）⇖Ⓟ+Ⓚ

奔牛献角（もうぎゅうけんかく）
（対右中Ⓚ）⇩Ⓟ+Ⓚ



流水壁拳（りゅうすいへきけん）
（対左中Ⓚ）⇦Ⓟ+Ⓚ

双推山門（そうすいさんもん）
（対右肘）P+K

落燕掛塔（らくえんかとう）
（対左肘）⇩Ⓟ+Ⓚ

操膝倒落（そうしつとうらく）
（対右ヒザ）⇩Ⓟ+Ⓚ

提膝掃脚（ていしつそうきゃく）
（対左ヒザ）↘P+K

雲手・双掌破　上段のⓅ系に対しては⇨Ⓟ+Ⓚ、中段のⓅ系に対しては⇩Ⓟ+Ⓚで雲手・双掌破だ。

旋風擺脚　上段の蹴りで右足の場合は旋風擺脚。相手に足をかけてよろけの状態にする。技後、相手との位置関係は遠めになる。

旋風掃脚　上段蹴りでも左足では違うモーションになる。やはり技後の相手との位置関係は遠い。

奔牛献角　相手の中段判定の蹴りを受け止め押し込む。右足の場合はこのモーションになる。この当て身も、技後の相手との間合いは遠い。

流水壁拳　こちらは相手左足の中段判定の蹴りを受け止め、パンチで応じる。その後の相手との位置関係は近めになる。

双推山門　右肘を当て身した場合はこの双推山門。ぐるりと相手を翻弄し、足をかけてよろけ状態に持っていく。技後のお互いの位置関係は近めになっている。

落燕掛塔　同じ肘を受け身した場合でも左腕の場合は落燕掛塔になる。モーションが変わるだけでなく、技後のお互いの位置関係も遠めに。

提膝掃脚　右ヒザを当て身した場合は提膝掃脚。相手はよろけ状態が長く続き、最後のほうは強制でしゃがみ状態になる。技後の間合いは近くもなく遠くもなく、中間距離といった感じだ。

操膝倒落　左足のヒザでは操膝倒落だ。後ろから足をかけてよろけ状態をつくる。技後は遠間に。

WOLF HAWKFIELD
ウルフ・ホークフィールド

Fight Style Pro-Wrestling
Stature 181cm
Weight 101kg
Country Canada

ストレートハンマー
Ⓟ

ジャブストレート
ⓅⓅ

エルボースマッシュ
ⓅⓅⓅ

コンボエルボーバット
ⓅⓅⓅⓅ

ハンマーキック
Ⓟ+Ⓚ

1、2、アッパー
ⓅⓅⓅ

コンボダブルアームスープレックス
ⓅⓅⓅ(敵しゃがみ)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

ローハンマー
Ⓟ

ボディブロー
Ⓟ

ドラゴンフィッシュブロー
ⓅⓅ

エルボーバット
Ⓟ

スクリューフック
Ⓟ

スクリューラリアット
ⓅⓅ

アックスラリアート
Ⓟ

※上(上段ガード不能)

ストレートハンマー始動のコンビネーション　すべての連係への布石となる立ちⓅ。基本はストレートハンマーで止めるか、ハンマーキックをⒼでキャンセルした単発での打撃で相手にプレッシャーを与えていく。3発目の1、2、アッパーは、相手に立ちガードはおろか、しゃがみガードされていても確定で投げられてしまう。エルボースマッシュ、コンボエルボーバットもガードされると投げをくらってしまう。相手の虚をついて出すのはいいが、あまりオススメはできない。

ローハンマー　『VF4』になって立ちガード可能な打撃へと変更されたが、こちらの連係の始動や相手の連係への割り込みに使用するという使い方は今までと同様。しゃがみⓅが当たったかガードされたかを瞬時に判断し、次の行動へと移ろう。

ドラゴンフィッシュブロー　中段2発のコンビネーション。2発目まで出し切ると投げ、立ちⓅはおろかジャッキーのビートナックルまでも確定でくらってしまうので、バクチに出るのだとしても使用は控えたいところ。1発目のボディブローは投げによる反撃が確定するが、ドラゴンフィッシュブローを警戒する相手には二択を迫れる。相手を立たせるために使っていくといいだろう。

エルボーバット　コンボで出すときのものと性能が若干異なり、ガードされても確定の反撃を受けない。上段だが攻撃発生が早いので、避けからの反撃に使いたい。ヒットさせたら、ニーブラストからのコンボやダウン攻撃を決めよう。

スクリューラリアット　しゃがみⓅからの連係に使う技。1発目で止めてガードされると投げをくらう。2発目が上段のため、かわされると危険だが、ガードされた場合は間合いが離れるので確定の反撃を受けない。1発目で相手がよろめいたのを確認して2発目を出すのが理想的。

アックスラリアート　相手の直線的な打撃をかわしながら当たる強上段攻撃(ガード不能の上段攻撃)。昔の使えない技というイメージはまったくなく、肘やヒザ系、ⓅⓅⓅなどの技に合わせると面白いようにヒットする。ヒット後はダウン攻撃が

ショルダーアタック
↘Ⓟ(ため可)

バーティカルアッパー
↓ P

アローナックル
P

ショルダーフェイント
↘Ⓟ(ため中)

アローナックル・リアル
P

リバーススレッジハンマー
↓ P

コメットフック
P

トマホークチョップ
↘Ⓟ

フライングメイヤー
↘Ⓟ(ヒット時) P・G

ほぼ確定するが、当たり方によっては軸がずれてしまい、ダウン攻撃がヒットしない場合がある。

ショルダーアタック　Ⓟを押し続けることで、ため攻撃力を上げることが可能。通常ならガードされると立ちⓅで確定の反撃を受けるが、最大までためると相手の立ちガードをよろめかせる中段判定の打撃技に変化する。相手のその場受け身の起き上がりに重ねていこう。ためている最中に↓を入力すると、ショルダーアタックを途中でキャンセルするショルダーフェイントとなる。

バーティカルアッパー　立ち、しゃがみガードともに可能な特殊中段だが、ガードされても確定の反撃は受けない。カウンターでヒットさせると、こちらが確定で投げを決めることができるので、メインの技として使っていきたい。ただし、ジャイアントスイングは発生モーションが独特なせいか、確定では決まらないので注意すること。

アローナックル　中段打撃技で相手にガードされても確定の反撃を受けない。相手を立たせたいときのけん制に使える技。カウンターヒットするとダウンする。受け身を誘い起き上がりを攻めよう。

アローナックル・リアル　相手にガードさせると有利な状況を作ることができ、ヒットすると崩れ落ちるダウンのモーションになり、ニーブラストなどを決められる。だが、発生までに時間がかかるうえに上段判定のため、実戦では使いにくい。

リバーススレッジハンマー　攻撃発生のなかなか早い中段技だが、大きなダメージを与えられないうえ、ガードされるとスキは大。必要なしか。

コメットフック　しゃがんだ相手をよろめかせる中段打撃技で、確定の反撃を受けない。立ち状態からメインで使う中段打撃技に適している。発生も早いので近距離での連係に盛り込み、よろめかせてからの二択を迫っていこう。

フライングメイヤー　若干ジャンプしてチョップを出す中段打撃技、トマホークチョップから投げにいく。トマホークチョップは相手の下段打撃技をかわしながら使うと効果的だ。ガードされても確定の反撃を受けないので、けん制にも使える。

ハイキック
K

ダブルハイキック
K,K

ニーブラスト
↓,K

フェイスリフトキック
↘K

ロースマッシュ
↓K

ロードロップキック
↘↓K

ドロップキック
→K

レベルバッククラッシュ
P・K（ため可）

※上（ため時、中）

トマホークフラッシュ
P・K

ショートショルダー
→P・K

ダブルハイキック　2発の上段打撃技を放つ。相手に見てから対応されてしまうので、基本的に使用する機会はあまりない。返し技に使う程度か。

ニーブラスト　空中コンボを狙うために使用する主力の中段打撃技。ヒット、軸足などの状況に合わせて、各種空中コンボを狙っていく。ガードされると確定で立ちⓅ、投げなどの反撃を受ける。

フェイスリフトキック　中間距離でいきなり出したり、バックダッシュで逃げようとする相手に対して狙っていきたい中段打撃技。ガードされると確定で投げによる反撃をくらってしまう。ギリギリ当たるくらいの間合いで使うと非常に有効だ。

ロースマッシュ　下段打撃技。『VF3（tb）』ではカウンターヒットさせると投げにつなげられたが、『VF４』では不可能で、こちらが有利な状況になることもない。ガードされると肘や下段投げで反撃を受けるため、あまり使わないほうがいい。

ロードロップキック　攻撃発生が早い下段打撃技。相手の上段をかわしながら当てることができる。ヒット後はダウン攻撃や起こし（ダウン投げ）につなげることができるので、積極的に使うべき技。立ちガードしている相手にヒットした場合はダメージはなく、よろけ状態になる。すぐに間合いを詰めて投げと打撃での二択を仕掛けていこう。

ドロップキック　ジャンプしての中段打撃技で、中間間合いで暴れようとする相手や、下段蹴り起きを読んだときに合わせていくのが効果的。

レベルバッククラッシュ　通常は上段打撃技だが、最大までためると中段打撃技に変化する。また、相手の上段ガードをよろめかせるので、そこから二択を仕掛けていくことができる。受け身を取る相手の起き上がりに合わせていくといい。

トマホークフラッシュ　ヒットすると相手を強制的にしゃがませる上段打撃技。酔いさまし2の効果があるものの、『VF3（tb）』同様に使いにくい技。

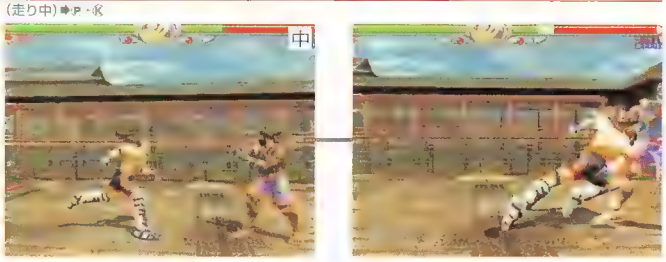
ショートショルダー　ニーブラストと並ぶウルフの主力中段打撃技。相手の上段技をかわしつつ当てて、空中コンボへとつないでいこう。ガードされると、立ちⓅ、投げでの反撃を受けてしまう。

グリズリーラリアット

(Ⓟ+Ⓚ)

ランニングショルダーアタック

(走り中)➡+Ⓟ+Ⓚ



ネックカットキック

Ⓚ+Ⓖ

トラースキック

Ⓚ+Ⓖ

ローリングソバット

(Ⓚ+Ⓖ)

フライングニールキック

Ⓚ+Ⓖ

ミサイルキック

Ⓚ+Ⓖ

フロントロールキック

Ⓚ+Ⓖ

グリズリーラリアット　『VF3（tb）』と同様に、上段技をかわしながら当てることができる。中間距離で暴れる相手や避けに合わせて使うのも有効。ヒット後はつながるコンボがないので、受け身を取ったか取らなかったかを確認し、フロントロールキックのダウン攻撃か、起き攻めを展開しよう。

ランニングショルダーアタック　ダッシュから出すことができる技だが、相手が立ちガードしていると立ちⓅでの反撃が確定。しゃがみガードしていると、ガードを跳び越えてダウンしてしまう。

ネックカットキック　ジャンプしながら出すため、相手の上段打撃技をかわしながら当てることができるが、上段判定なので当てにくい。ヒットしようがしまいがダウン状態になるので、ダウンして時間を稼ぎたいときしか使いどころがない。

トラースキック　上段攻撃ながら、相手の上段ガードを大きくよろめかせるという効果を持つ技。ヒットさせたときも相手を大きくよろめかせる。技を出した後はウルフが背を向けた状態になるので、Ⓟか↓Ⓚでの振り向き攻撃の二択を仕掛けよう。先行入力でしゃがみダッシュを入れておき、近づいて投げてしまうのも有効だ。

ローリングソバット　相手の下段攻撃をかわしながら当てることができ、しゃがんでいる相手をよろめかせることができる。リーチがそこそこあり、ガードされても確定の反撃を受けないので使いやすい。中間間合いでのけん制などにも使える。

フライングニールキック　リーチの長い上段攻撃で、ガードされると立ちⓅ、投げでの反撃を受けてしまう。あとずさりしていく硬化のモーションのため、相手の反撃のミスを誘うこともできる。

ミサイルキック　相手にガードさせると大きくよろめかせることができる。自分はダウン状態になるが、しゃがんでかわされても相手を後方へ押すことができる。リングアウト狙いのときに使おう。

フロントロールキック　ダウン攻撃として非常に重宝する。自分はダウン状態になるため、かわされてもリスクが少ない。相手が受け身を取らない状況では、積極的に狙っていくといいだろう。

ヘビートーキック
Ⓚ・Ⓖ

トーキックスタナー
Ⓚ・Ⓖ(ヒット時)Ⓟ・Ⓖ

トーキックサイド
↓Ⓚ・Ⓖ Ⓚ

ジャンピングラリアット
(走り中)➡Ⓟ・Ⓚ・Ⓖ

※上(上段ガード不能)

サイドステップキャッチ
(避け中)Ⓟ+Ⓚ・Ⓖ

ジャンピングニー
(壁か前) Ⓟ Ⓚ・Ⓖ

ヘビートーキックからの派生技　ヒット投げか中段のキックへと派生させることができる。この技単体でガードされた場合は確定での反撃を受けることがないが、攻撃発生が若干遅いので少々使いにくいか。ヒット投げまでつなげれば、なかなか大きなダメージを与えられる。この技を確定の返し技で決められるようになると貴重なダメージ源として重宝する。ただし、相手がしゃがんでいるときにヒットしても、ヒット投げが発生しないので注意すること。2発目はディレイが利かず、ガードされると立ちⓅ、投げでの反撃を受けてしまうので、1発目からのヒット投げを入れ込んでおくのが基本的な使い方。2発目はあくまでも奇襲としてたまに使用する程度にとどめておこう。

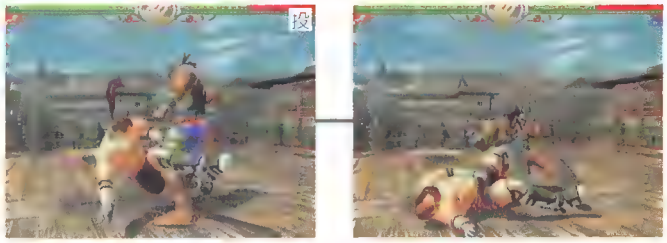
ジャンピングラリアット　走り中に出せる、いわゆる強上段攻撃。発生までにやや時間がかかるので、相手の打撃技につぶされることも少なくない。ビビって立ちガードを固くし過ぎている相手への奇襲としてくらいしか使う場所がないだろう。

サイドステップキャッチ　ウルフの避け攻撃は、ほかのキャラのような中段打撃技でなく、上段のキャッチ投げ。発生してしまえば相手の技の出掛かりを吸い込むことができる。が、相手が中級者以上の場合は見てからしゃがまれてしまうため非常に危険。また、相手が暴れていると一方的につぶされることも少なくないうえ、↓Ⓟ+Ⓖで投げ抜けされてしまう。できるなら乱用は避けたいところ。ちなみに、避けから投げへと移行する際に深くしゃがみ込んだ瞬間は、相手の下段投げをくらってしまう。狙って下段投げされることはまずないが、保険で下段投げの投げ抜けを入れておこう。

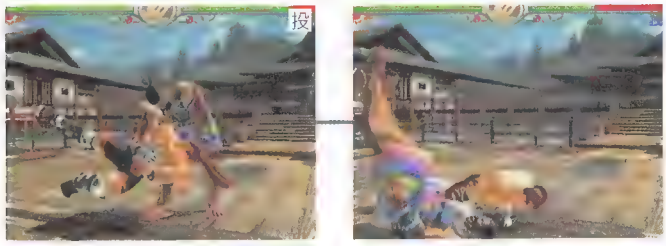
ジャンピングニー　壁を利用して反転しつつ、上段判定の膝蹴りを見舞う技。ガードさせることができれば相手をよろめかせることができるが、いかんせん攻撃発生までのモーションが大振りで、見てからでも余裕でかわされてしまう。この技を使うくらいなら、ガードを固めるなどして、普通に相手に対応していくほうが賢明だ。

フェイスクラッシュチョップ
Ⓟ+Ⓖ

スライディングレッグシザース
(敵の横)Ⓟ+Ⓖ

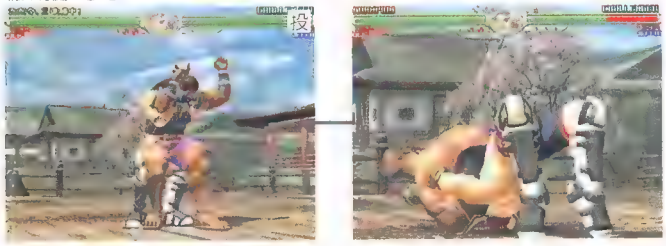


サイクロンホイップ
(敵の横)⇦⇨Ⓟ+ⒼorⓅ+Ⓖ



ジャーマンスープレックス
(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ

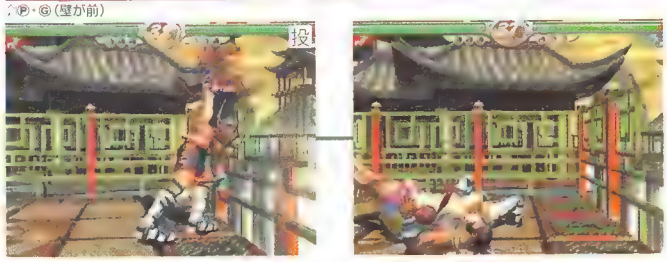
ドラゴンスープレックス
(敵の背後)⇩Ⓟ+Ⓖ



ブレーンバスター
⇗Ⓟ+Ⓖ

ボディスラム
⇗Ⓟ+Ⓖ

ウォールボディスラム
⇗Ⓟ+Ⓖ(壁が前)



フェイスクラッシュチョップ　ブレーンバスターから変更された新しいⓅ+Ⓖ投げ。発生が早いので非常に投げやすい。だが、この後はダウン攻撃も決まらず、与えるダメージが少ないのが痛い。投げ抜けされるとウルフの側面を取られた状態に。

スライディングレッグシザース　『VF4』では相手を側面から投げた場合、入力が正面コマンド投げのものであったとしても横投げが発生するようになっている。ちなみに、避けⓅ+Ⓚ+Ⓖでのキャッチ投げ入力後、持続時間中に相手をつかむとⓅ+Ⓖでの投げが発生する。側面ならスライディングレッグシザース、背後ならジャーマンスープレックスだ。どちらもⓅ+Ⓖで投げ抜け可能なので、ウルフの避けⓅ+Ⓚ+Ⓖをかわしきれないと思ったらⓅ+Ⓖ連打で投げ抜けを狙うといい。

サイクロンホイップ　相手を側面から投げるコマンド投げで、スライディングレッグシザースより大きなダメージを与えることができる。避け後に相手の側面を取ることができたら狙ってみよう。

ジャーマンスープレックス　背後からⓅ+Ⓖ投げを行なった場合、このジャーマンスープレックスが発生。投げ後はダウン攻撃、起こしともに確定ではないので、起き上がりを攻めにいきたい。

ドラゴンスープレックス　レバーの入力方向が⇨から⇩へと変化した背後コマンド投げ。ジャーマンスープレックスより大きなダメージを与える。

ブレーンバスター　コマンド投げに出世したブレーンバスター。『VF4』になり、投げ抜けされた相手に背後投げをされることがなくなったのは非常にうれしい！　だが、肘などの打撃技を確定でくらってしまうようになってしまった……。これじゃあ何もうれしくないと思うのだが!!

ボディスラム　ウルフ唯一の1コマンド上段投げということで、『VF3（tb）』では非常に重宝された投げ。『VF4』になっても基本的な使い方は同じだ。投げ抜けされた場合は相手に側面を取られた状態となる。また、壁を前にしてこの投げを使うと壁投げのウォールボディスラムへと変化。強烈なダメージを与えることができる。

アームホイップ

P・G

フランケンシュタイナー

P・G

フランケンシュタイナー

(敵の背後)➪Ⓟ+Ⓖ

ジャイアントスイング

P・G

KS(ケー・ス)

P・G or P・G

アームホイップ　前方にダッシュしつつ相手の腕を巻き込み、さらに前へと投げる技。発生までに時間がかかるが前方に大きく走っていくので、相手の後ろダッシュに合わせるというのが唯一の使いどころ。ラウンドスタート直後に後ろダッシュをするような相手に対して使っていこう。ちなみに、なぜかこの投げはキャッチ投げなのに投げ抜けされてしまうという特性を持っている。

フランケンシュタイナー　相手を足で挟み込みウルフの後方へと放り投げる上段キャッチ投げ。『VF3（tb）』の時と比べて、相手の打撃に対しての吸い込みやすさが上がったようで、起き上がりに暴れる相手への起き攻めに使うと面白いように投げることができる。これを警戒して相手がしゃがむようなら、ニーブラストを重ねていこう。

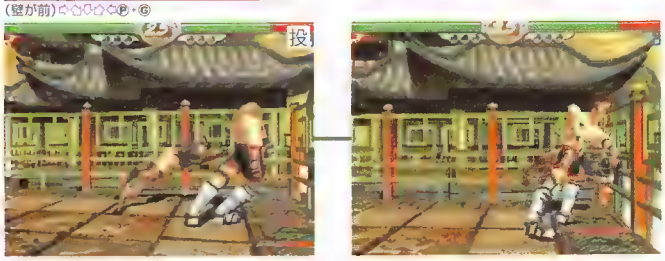
ジャイアントスイング　ウルフの代名詞ともいえる投げ技。ほかの投げ技とは発生のモーションが異なり、微妙に上段技をすかすことが可能。発生がやや遅いのがネックだが、それを大きく補って余りある広い投げ間合いを誇る。ジャイアントスイングなら、相手の起き上がり中段蹴りの当たらない位置からでも投げることが可能だ。また、コマンドを最速で入力した場合に限り、投げ間合いはやや狭くなるが、発生の速いジャイアントスイングを出すことができる。ウルフ使いを自負するのであれば、通常と最速、この2種類のジャイアントスイングを状況に応じて使い分けたい。ジャイアントスイングをくらった側は、地面に激突する瞬間にジャスト受け身を取ればダメージを軽減できる。相手が確実にダメージを軽減してくるようだと、逆に、ジャイアントスイングよりもリストロックスローやスタイナーズスクリュードライバーのほうがダメージが高くなる。これらの投げ技を使ってダメージを稼ごう。

KS（ケー・ス）　相手の腕をロックして、前方へ放り投げる。発生のモーションが最速のジャイアントスイングと同じなのが大きな特徴。ジャイアントスイングと同様に➪Ⓟ+Ⓖで投げ抜けされてしまうのは悲しいが、与えるダメージはウルフの

リストロックスロー

リストロックスロー

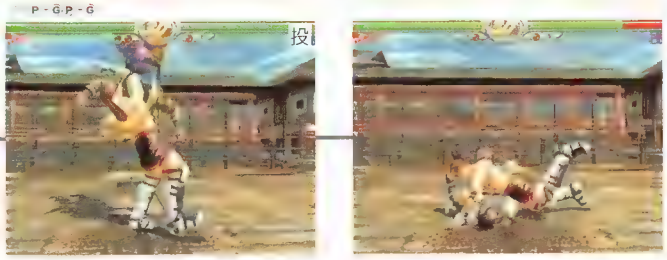
(壁が前)



ペンデュラム・ラリアット

スタイナーズスクリュードライバー

ジャックハマー



投げ技の中で最も高い。たとえ着地で受け身を取られたとしても、ジャイアントスイングのようにダメージを軽減される心配がない。放り投げる際に相手を壁にぶつけることができれば、直後のダウン攻撃でさらに大きなダメージを与えられる

リストロックスロー　相手を前方に放り投げる。壁が前にある場合には壁投げに変化するが、状況に大きな変化はない。投げ抜けされると正面から向かい合い、仕切り直しの形となる。ジャイアントスイングだけでなく、スタイナーズスクリュードライバーとリストロックスローも織り交ぜて、相手に投げ抜けの的を絞らせないように心掛けること。投げ発生時に、Ⓟ+Ⓖを追加入力すると、ラリアットをくらわせるペンデュラム・ラリアットに変化。こちらは相手に受け身を取られることがなくなるため、起き攻めが行ないやすい。ダメージにあまり差はないので、相手を近い位置に置いて起き攻めしたい場合はこちらを使おう。

スタイナーズスクリュードライバー　ブレーンバスター同様に、抜け後の背後投げはくらわなくなったものの、確定で肘をくらってしまう。リストロックスローと同じく、こちらも投げ発生時にⓅ+Ⓖを押すことでスタイナーズスクリュードライバーからジャックハマーに変化する。やはり、スタイナーズスクリュードライバーとは違った立ち位置を取りたい場合に使っていきたい。

キャッチ
(Ⓟ+Ⓖ)

チェンジ
(キャッチ後)(Ⓟ+Ⓖ)

ブッシュ
(チェンジ後)(Ⓟ+Ⓖ)

タイガードライバー
(敵しゃがみ)(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)

サンダーファイヤーパワーボム
(キャッチ後)Ⓟ+Ⓖ

ジャーマンスープレックス
(チェンジ後)Ⓟ+Ⓖ

サイドスープレックス
(敵しゃがみ)(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)

ブッシュ
(キャッチ後)(Ⓟ+Ⓖ)

カーフブランディング
(チェンジ後)(Ⓟ+Ⓖ)

ダブルアームスープレックス
(敵しゃがみ)(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)

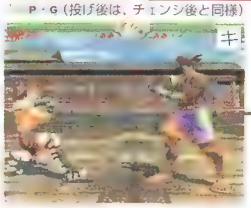
フロントネックチャンスリー
(キャッチ後)(Ⓟ+Ⓖ)

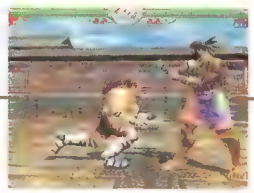
タイガースープレックス
(チェンジ後)(Ⓟ+Ⓖ)

ビッグブリッジボム
(敵しゃがみ)(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)

スリングショットスープレックス
(キャッチ後)(Ⓟ+Ⓖ)

ロースウェイタックル
(Ⓟ+Ⓖ(投げ後は、チェンジ後と同様))





キャッチからの各種派生技　上段キャッチ投げで相手の打撃技を吸い込んで出すことができ、ここから、各種投げコンボへとつなぐことができる。投げコンボを抜けられた場合は、相手に肘打ちをくらって仕切り直しとなる。このとき、若干のダメージを受けてしまうので、間違ってもこれでトドメを刺されるなんてことのないように。フランケンシュタイナー同様、『VF3（tb）』よりも吸い込み能力が上がっているように感じられる。相手の技をガードし、ウルフが有利な状況でキャッチを出せば、相手の立ち状態の打撃技を面白いようにつかむことが可能だ。投げコンボのブッシュの後は、前後を問わずにエルボーバットが確定する。

ロースウェイタックル　後方にやや下がってからダッシュして上段キャッチ投げにいく。下がるモーションで相手の技をすかしつつキャッチできなければ、まず決めることができない。キャッチ後は、背後を取るチェンジの状態へと移行する。

タイガードライバー　しゃがみ状態の相手を担いで落とす下段投げ。投げ後の立ち位置は変わらず、ダウン攻撃などは入らない。自分が立ち状態の場合は↖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖだけで投げが発生するが、しゃがんでレバーを下方向に入れている場合は、一瞬だけレバーをニュートラルに戻してから↖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖと入力する必要がある。基本的に下段投げはすべてこの特性を持っているので覚えておこう。

サイドスープレックス　やや斜めの後方へ相手を担いでたたき付ける下段投げ。立ち位置がダウンした相手の側面になるので、確定ではないが↖Ⓟでのエルボードロップを決めやすい。

ダブルアームスープレックス　相手を後方へと放り投げる下段投げ。ダメージが高めなので、エルボードロップが決まりやすい。ただし、確定で入るわけではないので、あらかじめ相手の起き上がりの早さを確認したうえで狙っていくこと。タイガードライバーと同じく、投げ抜けされるとお互い背を向けた状態で仕切り直しとなる。

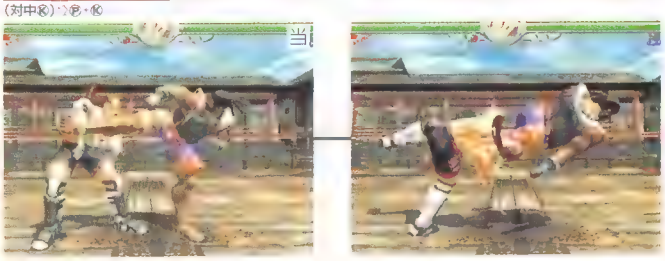
ビックブリッジボム　ウルフの新下段投げで、最大のダメージを誇る。コマンドの性質上、しゃ

ジャーマンスープレックス
(しゃがんだ敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

クロスアームブリーカー
(しゃがんだ敵の横)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

キャプチュード
(対上中Ⓚ)Ⓟ・Ⓚ・Ⓟ+Ⓚ

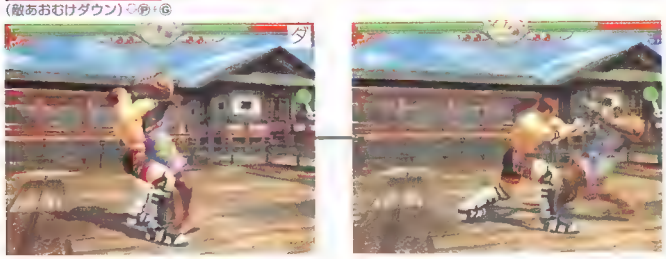
ドラゴンスクリュー
(対中Ⓚ)Ⓑ+Ⓚ



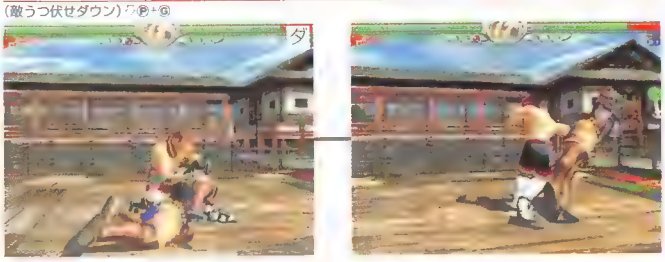
ローパンチカット
(対右下Ⓟ)Ⓟ+Ⓚ

ローパンチカット
(対左下Ⓟ)Ⓟ+Ⓚ

ダブルクロー
(敵あおむけダウン)Ⓟ+Ⓖ



ダブルクロー
(敵うつ伏せダウン)Ⓟ+Ⓖ



がみダッシュから決めることができる。さらに、ダウン攻撃と起こしが確定で入るので、下段投げはビックブリッジボムをメインに使っていこう。

ジャーマンスープレックス　すでに紹介したジャーマンスープレックスの下段投げバージョン。しゃがんだ相手の背後から決めることができる。

クロスアームブリーカー　側面を取っての下段投げ。避けから狙うのが基本だが、コマンドの性質上、避けⓅ+Ⓚ+Ⓖに化けてしまうことが多い。

キャプチュード　相手の蹴りをつかんで後方にたたき付ける当て身技、キャプチュード。上段の蹴り技をキャッチする場合は↖Ⓟ+Ⓚ、中段の蹴り技をキャッチする場合は↙Ⓟ+Ⓚというようにコマンドが変化した。当て身に成功しても若干ダメージを受けてしまう点は『VF3（tb）』と変わらない。

ドラゴンスクリュー　相手の中段キックに対しての当て身技。特定の起き上がり中段蹴りもドラゴンスクリューで取ることができる。

ローパンチカット　相手のしゃがみⓅはもちろん、スラントなどの下段パンチ技もさばくことができる。右手の攻撃を取った場合は相手の背後に回り込んで突き飛ばす当て身技が、左手の攻撃を取った場合は膝蹴りをくらわせる当て身技が発生。相手を突き飛ばした場合は、ニーブラスト、ショートショルダー、エルボーバットなどが確定でヒット。コンボからさらに起き上がりを攻め立てよう。

ダブルクロー　ダウンした相手をつかんで立たせる。立たされた相手はよろめくので、そこから投げと打撃の二択を迫っていく。相手があお向けのときよりも、うつ伏せのときのほうが、よろけによる硬化が長くなる。うつ伏せのダウンのときは積極的に狙っていこう。ちなみに、相手を起こせる場合は大抵ダウン攻撃が確定するので、確実にダメージを奪っておきたい場合はダウン攻撃に切り替えること。

JEFFRY MCWILD

ジェフリー・マクワイルド

Fight Style:Pancratium
Stature:183cm
Weight:111kg
Country:Australia

ストレートナックル
P

ダブルナックル
(P)P

1、2、アッパー
PPP

ローナックル
↓P

ナックルキック
(P)K

コンボケンカフック
PP ↓P

エルボーバット
↓(P)

エルボーハンマー
↓(P)↓P

ダッシュエルボー
→→(P)

ダッシュエルボーアッパー
→→(P)↓P

トルネードハンマー
P

エルボースタンプ
→(P)

ストレートナックル始動のコンビネーション上段攻撃の立ちⓅは、ジェフリーが持つ技の中で最も発生が早い。レバー前入れでⓅを入力した場合、踏み込みながらパンチを出すようになっているので、中間距離からでの使用価値も高い。ⓅⓅとコマンドを入力することで、ダブルナックルへ派生。上段攻撃のパンチを連続で2発繰り出すことができる。また、さらにⓅを追加入力することで、1、2、アッパーが出る。アッパー部分は中段攻撃となるが、ワンツーパンチヒットからのアッパーは連続ヒットにならないので注意。ダブルナックル後、レバーを後ろに入れてⓅを追加入力するとコンボケンカフックへ派生。威力のあるフックを繰り出すが、上段攻撃のため、ヒットする場面はほとんどないに等しい。

ローナックル　いわゆるしゃがみⓅ。見た目は下段攻撃だが、実際の攻撃属性は特殊下段(立ちorしゃがみガード可)となる。とはいえ、相手の動きを止めるには最適の技。ヒットしたら、バーティカルアッパーやダッシュエルボーアッパー、または投げといった選択肢が有効となる。

エルボーバット／エルボーハンマー　中段攻撃のエルボーから追加コマンドを入力することにより、振り下ろしの中段ハンマーを出せる。エルボーはしゃがみガードの相手にヒットするとよろめかせることが可能なので、使い勝手がいい。また、エルボーからのハンマーは、コマンドを遅らせて入力する、いわゆるディレイが可能になっている。

ダッシュエルボー／ダッシュエルボーアッパー　ダッシュ入力と同時にⓅボタンを押すと、低い姿勢で相手の懐に踏み込みながらエルボーを繰り出す。技属性は中段となり、しゃがみ状態の相手にヒットするとよろめかせることが可能。また、そこからさらにⓅを追加入力することで中段攻撃のアッパーへと派生し、初段のエルボーでよろけさせた際にアッパーがヒットすると、相手を浮かせられる。なお、アッパー部分はディレイをかけて出すことが可能になっているが、最速で出せばエルボーからアッパーは連続でヒットする。

ケンカフック

トルネードパンチ

ダブルハンマーダウン

ライジングハンマー

スマッシュアッパー

ダブルアッパー

コンボケンカアッパー

バーティカルアッパー

ケンカアッパー

トルネードハンマー　上段攻撃のパンチ技。ヒットすると相手を振り向かせる効果があり、背後から攻めることが可能になる。しかし、上段攻撃ということから、ヒットする機会は少ないだろう。

エルボースタンプ　肘を振り下ろす中段攻撃。攻撃力が高く、ヒットするとダウンを奪える。

ケンカフック　コンボケンカフックの最後の技を単体で出したもの。攻撃属性は上段で変わらず、また、威力も同様のものとなる。

トルネードパンチ　攻撃発生は遅いが、技自体にはリーチがあり、ヒットすると大ダメージを負わせられる中段攻撃。また、しゃがんだ相手にヒットした際は、よろめかせることができるぞ。

ダブルハンマーダウン／ライジングハンマー　両手を振り下ろし、追加コマンドを入力することによって振り上げる連係技。攻撃属性はいずれも中段になり、ヒットした際はダウンを奪うことができる。技の発生は比較的遅いが、リーチがあり相手の攻撃をかわす性質も備えているので、使用頻度は高くしてもいい。また、攻撃力が高いため、空中コンボとしても使い勝手のいい技になる。

スマッシュアッパー　始動のコンビネーション立ち状態から出すことが可能なアッパーから、さらにⓅを追加入力することで連続でアッパーが出せる。最初のアッパーがヒットすれば、2発目のアッパーが連続でヒットするのが特徴。また、2発のアッパー後、さらに⇖Ⓟを追加入力するとケンカアッパーへ派生する。攻撃属性はいずれも中段攻撃となり、最後のケンカアッパーは、ヒットするとダウンを奪うことができるぞ。

バーティカルアッパー　しゃがみ状態から中段技のアッパーを出す。相手との距離によって技のリーチが自動で変化するので、使い勝手は非常にいい。また、カウンターでヒットした際、投げ技を確定で決められるのが最大の特徴となる。なお、しゃがみダッシュ入力コマンドを活用することで、立ち状態からでも出すことが可能になっているぞ。

ケンカアッパー　コンボケンカアッパーの最後の技を単体で出したもの。攻撃属性、効果も同様。

アッパーキック
Ⓚ

キリングトーキック
ⓀⓀ

キリングトーキックハンマー
ⓀⓀⓅ

キリングトーキックスプラッシュマウンテン
ⓀⓀ(ヒット時)↓↘→Ⓟ+Ⓖ

トーキック
Ⓚ

トーキックハンマー
↓Ⓚ+Ⓟ

トーキックスプラッシュマウンテン
↓Ⓚ(ヒット時)↓↘→Ⓟ+Ⓖ

アッパーキック始動のコンビネーション　上段攻撃の立ちⓀから、Ⓚを追加入力することで中段攻撃のトーキックを出すことができる。さらにⓅを追加入力することで中段攻撃のハンマーパンチを出すことが可能になっている。これらの連係は、攻撃属性だけを考えれば上、中、中段になり、最後のハンマーパンチがヒットすればダウンを奪えるなど、一見強そうに思えるが、実際のところは攻撃発生が遅く、ほとんどの技がガードされがちである。そのため、最後のハンマーパンチまで出し切るということは控えたほうがいいだろう。この技は、2発目のトーキック部分に特徴がある。写真を見ても分かる通り、トーキックがヒットしたときのみ、なんと投げ技のスプラッシュマウンテンへ派生することができるのだ。ただし、トーキック後に相手が技を出そうと暴れた場合にはつながらず、また、スプラッシュマウンテンのコマンド入力タイミング自体がシビアになっていることから、難しい連係技となっている。

　ここで、キリングトーキックハンマーすべてがヒットする場面を紹介しておこう。避け攻撃のサイドステップエルボーがカウンターでヒットしたら、レバーを前に入力しながらキリングトーキックハンマーを出してみよう。すると、空中で全段ヒットし、なんと体力ゲージ半分ものダメージを与えられるぞ！　サイドステップエルボーがカウンターかノーマルヒットか判断できれば最強だ！

トーキック始動のコンビネーション　キリングトーキックの2発目のトーキックは、単体の技として直接出すことが可能になっている。攻撃属性や性質は、キリングトーキックのものと同様。また、Ⓟを追加入力することでハンマーパンチを出すことができる点も同じ。トーキック～スプラッシュマウンテンを狙うならば、こちらのコンビネーションを使うのがオススメだ。なお、トーキックスプラッシュマウンテンが決まった場合、このスプラッシュマウンテンはカウンターヒット扱いとなっているので、非常に高いダメージを与えることができるぞ。

バーティカルキック

↓Ⓚ

サイドキック

Ⓚ

ニーアタック

↑Ⓚ

ケンカキック

↑Ⓚ

ニープッシュ

↑Ⓚ

ニーハンマー

↑ⓀⓅ

ヒールアックス

↑Ⓚ

バーティカルキック　いわゆるしゃがみⓀ。しゃがみⓅは立ちガードが可能になっているが、しゃがみⓀは立ちガード不能の下段攻撃となっている。しゃがみⓀのダメージは極めて少ないが、確実にダメージを与えながら相手の動きを止めるならば、こちらがオススメになる。ただし、ガードされた際は下段投げをくらってしまうので、下段投げを持った相手に対して多用は禁物。

サイドキック　全キャラクターを通じて「ミドルキック」と呼ばれるものが、ジェフリーの場合はこのサイドキックにあたる。中段攻撃で、ヒットすれば確実にダウンを奪うことができる。肘系の技が届かない中間距離で用いるといいだろう。

ニーアタック　中段判定のヒザ蹴り。ヒットすると必ずダウンを奪うことができ、相手が着地するまでに空中コンボを狙うこともできる。近距離戦でジェフリーが最も使う技といっても過言ではないだろう。ニーアタックは、ノーマルヒットとカウンターヒットで浮く高さが異なり、それによって決められる空中コンボも変わってくるぞ。ニーアタックが決まった際、主に決める空中コンボはしゃがみⓅからのダッシュエルボーアッパー。最低限この空中コンボをマスターしてから、さまざまなコンボを試してみるといいだろう。

ニープッシュ／ニーハンマー　ニーアタックよりも素早いモーションで繰り出すヒザ蹴り。攻撃属性は中段となっているが、しゃがみガードの相手に当てても立たせる効果しかない。しかしその場合、Ⓟを追加入力することで出せるニーハンマーが確定でヒットし、ダウンを奪うことができる。立ち状態の相手に対しては、ニープッシュがヒットすればニーハンマーまで確定でヒットするが、ニープッシュがガードされた場合は、次の攻撃をしゃがんでかわされるので注意。

ヒールアックス　中段攻撃のカカト落としを繰り出す。似た技のヒールドロップより発生が早く、ヒットするとたたき付けられた相手がバウンドするので、そこへ空中コンボを狙うことが可能。ただ、リーチが短く、使える場面は比較的少ない。

ヘルスタップ
Ⓟ＋Ⓚ

ダブルヘルスタップ
Ⓟ＋ⓀⓅ

マシンガンヘルスタップ
Ⓟ＋ⓀⓅⓅ

ヘルダンクハンマー
↘Ⓟ＋Ⓚ

ミドルヘルスタップ
⇨Ⓟ＋Ⓚ

ランニングボディプレス
(走り中)➡Ⓟ＋Ⓚ

ヘビィバックナックル
Ｐ＋Ｋ

ストマックデストロイヤー
↘Ⓟ＋ⓀⓀ

ヘルスタップ始動のコンビネーション　上段判定の突きを3発連続で出す。発生は比較的早いが攻撃力が低く、上段攻撃のため、反撃などの確定状況以外で用いるのは難しいと考えられる。

ヘルダンクハンマー　相手の脇天に拳をたたき込む中段攻撃の技。見た目は派手だが、リーチのなさと、比較的遅い攻撃発生のため、使用頻度は低くなる。立ち状態の相手にヒットした場合は、強制的にしゃがみ状態にする効果を備えている。しかし、たとえカウンターヒットした場合でも、確定で決まる技は存在しないので注意。打撃技はもちろん、下段投げも同じだ。

ミドルヘルスタップ　リーチのある中段攻撃技。低い姿勢から技を出すため、相手の上段系の攻撃をかわす性質があり、ヒットすると必ずダウンを奪うことができる。ノーマルヒット時は吹き飛ばす感じでダウンを奪うのだが、カウンターヒットした際は崩れ落ちてダウンするのが特徴。また、カウンターヒットで相手が崩れ落ちるときに、下段投げが確定で決まるのも特筆すべき点だ。カウンターヒット後、相手はダウン攻撃を回避することができないので、ダウン攻撃で確実にダメージを与えるのもいいが、大ダメージを与えられる下段投げをぜひとも決めてもらいたい。

ランニングボディプレス　遠距離時、相手方向へ走りながらコマンドを入力するとボディプレスを繰り出す。判定は中段となり、ヒットすればダウンを奪えるが、対戦中に走れる場面がこれまでより少なくなっているので使用する機会は少ない。

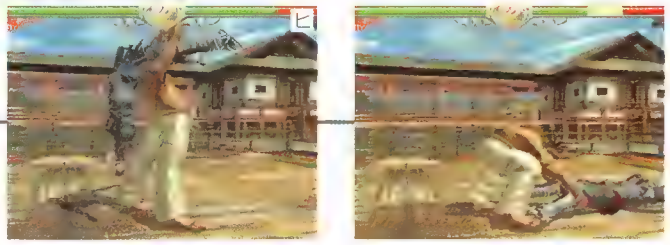
ヘビィバックナックル／ストマックデストロイヤー　体を回転させながら上段攻撃判定のバックナックルを繰り出し、Ⓚを追加入力することで中段攻撃となる蹴り技を出すことができる。1発目のバックナックルは、ジェフリーの背中側へ移動する相手の動きをつぶすことができるのが特徴となっている。2発目のストマックデストロイヤーは、ヒットした際、相手がうずくまる感じのモーションになる。ここから確定で入る技は存在しないが、投げを狙うと効果的。

ストマッククラッシュ

↘↓↙Ⓟ＋Ⓚ

スパインバスター

→Ⓟ＋Ⓚ（ヒット時）→Ⓟ＋Ⓖ



ヘッドアタック

↘↓↙Ⓟ＋Ⓚ

リフトアップスロー

←↙↓↘Ⓟ＋Ⓚ（ヒット時）←Ⓟ＋Ⓖ

フルスイングハンマー

←↙↓↘Ⓟ＋Ⓚ（ため可）

※中（ため時、ガード不能）

メガトンフィストドロップ

↓Ⓟ＋Ⓚ

ブロードアックスレフト

↘Ⓟ＋Ⓚ

ライトヘビィアッパー

↘Ⓟ＋ⓀⓅ

メガトンボディブロー

↓Ⓟ＋ⓀⓅⓅ

ストマッククラッシュ／スパインバスター／リフトアップスロー　相手の懐へ潜り込むストマッククラッシュは中段攻撃。攻撃発生は遅いが、この技がヒットした際、追加コマンド入力によってスパインバスターかリフトアップスローのいずれかの投げ技へ派生することが可能になっている。スパインバスターは、その場で地面へたたき付ける投げ。リフトアップスローは背後へ放り捨てる投げ技になっている。なお、ストマッククラッシュからの投げ技派生は、投げ抜けが可能になっているので、状況に応じて使い分けていくといいぞ。

ヘッドアタック　比較的、攻撃発生の早いヘッドアタック。中段攻撃となっており、ヒットするとヘッドスプリングのようなモーションのダウンを奪い、受け身を取られることはない。ここにダウン攻撃、またはニーアタックで追加ダメージを与えられるぞ。また、ダウン投げのデビルリバースクローで引き起こすこともできる。

フルスイングハンマー　大きく振りかぶってから攻撃を繰り出すため、攻撃発生は非常に遅くなっている。しかし、中段判定のこの技は、しゃがみ状態にヒットした際にダウンを奪えることはもちろん、立ちガードの相手もよろめかせることができる。また、コマンド入力後、ボタンを押したままでためが可能になっており、最大ためからのフルスイングハンマーはガード不能技となっている。ジェフリー最強の打撃技になるので、チャンスがあったら使ってみよう。

メガトンフィストドロップ　中段判定のこの技は、単発攻撃なうえ発生も比較的遅いので、連係に組み込むのは難しい。だが、ヒットした場合、相手がちょっとしたよろめきモーションになるので、打撃と投げの二択による攻めが可能になる。

ブロードアックスレフト始動のコンビネーション　上、中、中段攻撃の打撃技。この技の特徴は、コマンドの追加入力の際、ディレイをかけて技を出せること。また、2、3発目の打撃は、ヒットすると相手が崩れモーションになり、打撃と投げの二択攻撃を仕掛けやすい状況になる。

ローリングヒールアタック
Ⓚ＋Ⓖ

ダッキングロー
↓Ⓚ＋Ⓖ

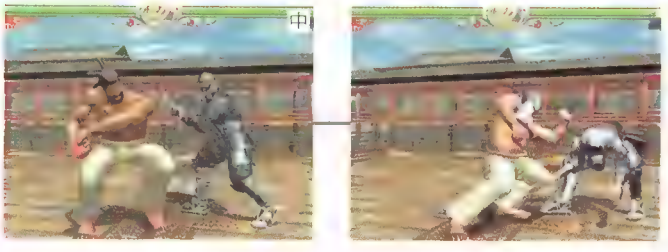
ヒールドロップ
Ⓚ＋Ⓖ

ランニングヒップアタック
(走り中)➡Ⓚ＋Ⓖ

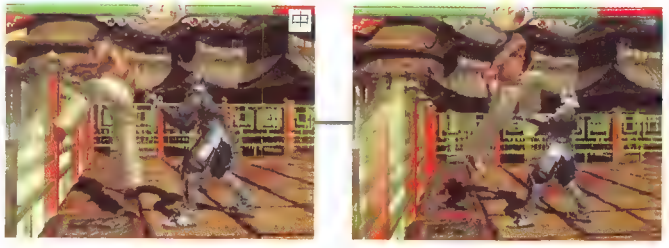
ライデンドロップ
K＋G

ローキック
↓K＋G

サイドステップエルボー
(避け中)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ



ジャンピングニー
(壁が前)↓Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ



ローリングヒールアタック　中段判定で、相手をダウンさせつつ自らもダウン状態になる。そのため、ヒット後の追い打ちは不可能になっている。

ダッキングロー　相手の足元へ、発生の早い下段判定の蹴りを放つ。威力は低いが、カウンターヒットすると相手が崩れ落ちるモーションでダウンするのが特徴。ここからデビルリバースクローで引き起こすことが可能。また、ライデンドロップで追い打ちすることもできる。

ヒールドロップ　ヒールアックスに似たモーションのカカト落としで、攻撃判定も中段になるが、攻撃発生が遅くなっている。また、技の効果も異なり、立ちガードされてもよろめかせることができるので、その後の展開はジェフリーが有利となっている。相手の起き上がり、または受け身に重ねるように使っていくといいだろう。

ランニングヒップアタック　助走をつけてからケツで相手に突っ込む中段攻撃。攻撃力は高いほうだが、モーションを見られてからガードされる場合が多い。なお、技後はダウン状態になる。

ライデンドロップ　『VF』シリーズを通して大ダウン攻撃だった技が固有技となった。攻撃属性は中段となっていて、ヒットすればダウンを奪うことができる。また、従来の大ダウン攻撃のように、追い打ちとして使うことも可能だ。

ローキック　発生の早い下段攻撃。威力、発生の早さはダッキングローとほぼ同じでカウンターヒットでダウンするが、追い打ちができずイマイチ。

サイドステップエルボー　避け中の攻撃。中段攻撃でヒットするとダウンを奪うことができる。硬化時間はかなり長いため、ガード後に確定の反撃技が存在するが、避けで相手の技をかわしていたら出すようにしよう。また、ヒット状況によって、サイドステップエルボーからダッシュエルボーアッパーを空中コンボとして決められることがあるので、チャンスがあったら狙っていきたい。

ジャンピングニー　壁を利用した中段攻撃。ヒットすると相手をよろめかせる。ジェフリーには自ら振り向く技がないので、狙う機会は少ない。

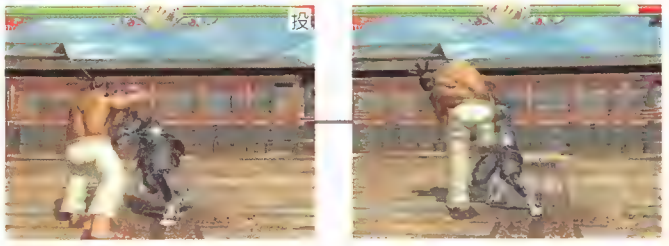
スレットスタンス
Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

キャッチブロー
(スレットスタンス中)Ⓟ

ヘビィニーストライク
(スレットスタンス中)Ⓟ(ヒット時)Ⓟ＋Ⓖ

カウンタートーキック
(スレットスタンス中)Ⓚ

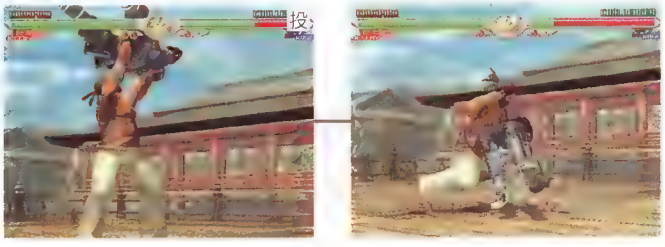
ニースマッシュ
Ⓟ＋Ⓖ



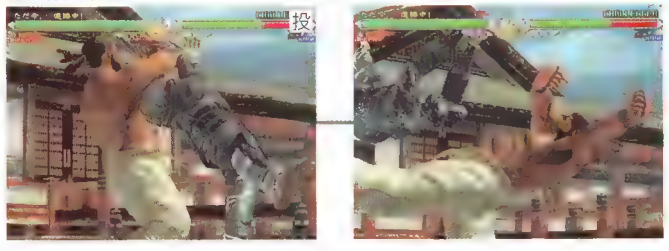
ココナッツクラッシュ
(敵の横)Ⓟ＋Ⓖ

アームブリーカー
(敵の横) P＋G or ←P＋G

バックブリーカー
(敵の背後)Ⓟ＋Ⓖ



チョークスイーパースイング
(敵の背後)←Ⓟ＋Ⓖ



スレットスタンス始動のコンビネーション　片足で立つ構え中に、上段攻撃のキャッチブローと中段攻撃のカウンタートーキックを出すことができる。キャッチブローは、パンチがヒットしたときに追加入力をすることで投げ技のヘビィニーストライクへ派生することができる。ただし、ヒットを確認してからコマンドを入力してもタイミング的に遅いので、キャッチブローとヘビィストライクのコマンドはワンセットで入力する感じがいいだろう。いっぽうのカウンタートーキックは、技の発生が早く、硬化時間がほとんどないため、ガードされても確定反撃技は存在しない。ガードされた場合はほぼ五分の状態になっているので、固有技を連係させていくといいぞ。また、カウンタートーキックがカウンターヒットしたときはヘルスタッブと同様に崩れ落ちるモーションになるので、下段投げを決めることが可能になっている。

ニースマッシュ　基本の投げ。体力ゲージ約1／6のダメージを与えられる。ダウン後、確定で決められるダウン攻撃はないが、ストンピングが極めて避けられにくいので狙ってみても問題はない。

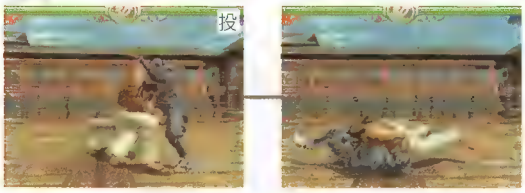
ココナッツクラッシュ　横投げ。相手の技にタイミングよく避けを合わせて投げを狙うと、この横投げが決まることがある。ダメージは体力ゲージ約1／5で、この後ダウン攻撃は当たらない。

アームブリーカー　横コマンド投げ。ココナッツクラッシュが決まる場面と同様の状況で狙いやすい。投げ抜けされにくく、体力ゲージ約1／4のダメージを与えるので、チャンスがあればぜひこちらのコマンド投げを狙おう。

バックブリーカー　背後投げ。体力ゲージの半分近いダメージを与えることができるが、狙える場面が少ないうえ、容易に投げ抜けされてしまうので、背後コマンド投げと使い分けるように。決まった後は、ストンピングによる追い打ちが確定。

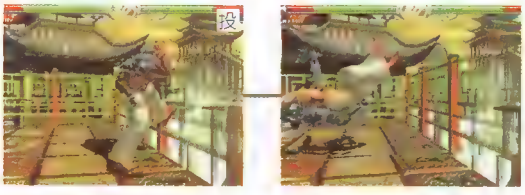
チョークスイーパースイング　背後コマンド投げ。バックブリーカーと同等のダメージを与えられる。ただし受け身を取られる可能性があるため、技後のダウン攻撃は確定しない。

パワースラム
Ⓟ＋Ⓖ



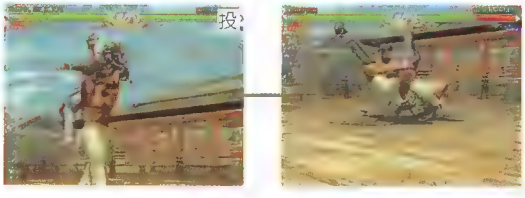
バックフリップ
↓Ⓟ＋Ⓖ

ウォールバックフリップ
（壁が前）↓Ⓟ＋Ⓖ

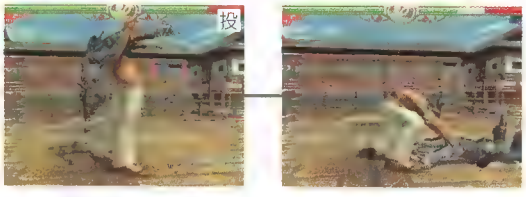


ウォールバックフリップ
（壁が背後）↓Ⓟ＋Ⓖ

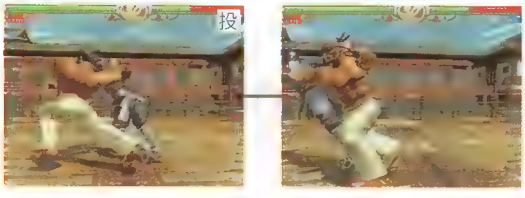
スプラッシュマウンテン
Ⓟ＋Ⓖ



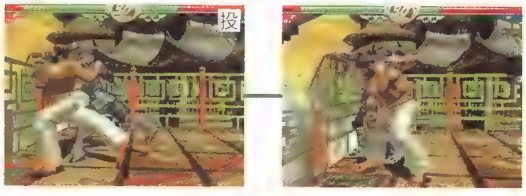
スパインバスター
↓Ⓟ＋Ⓖ



バックスロー
↘Ⓟ＋Ⓖ



ウォールワイプスロー
（壁が背後）←Ⓟ＋Ⓖ



マシンガンハンマー
↙Ⓟ＋Ⓖ

ボディーリフト
↘Ⓟ＋Ⓖ

パワースラム　相手を抱え込み、そのまま後方の地面へとたたき付ける。与えるダメージは体力ゲージ約1／5程度。投げ後にダウン攻撃を入れることができないため、使用頻度は低くなるだろう。

バックフリップ／ウォールバックフリップ　基本投げだったバックフリップが、コマンド投げに変更。体力ゲージ約1／4のダメージを与え、投げが決まった後はダウン状態になる。また、壁が前か背後にあるときにこの投げを決めると、自動的にウォールバックフリップへと変更される。

スプラッシュマウンテン　最も高いダメージを与えることができる投げ技。使用頻度が高いために投げ抜け確率も高くなってしまうが、大ダメージを狙うならばやはりこれが一番。投げ後はダウン攻撃のストンピングがほぼ確実に決まる。

スパインバスター　投げ技の中では、体力ゲージ約1／6と最も与えるダメージが少ない。そのためか、投げ抜けされる確率も低くなる。投げ後のダウン攻撃は、横転で回避されるので出さないこと。

バックスロー／ウォールワイプスロー　リングアウト狙いに最適なのがバックスロー。この投げ自体に攻撃力は備えていないが、投げを決めた後にダッシュエルボーアッパーが確定でヒットする。また、壁が背後にあるときにバックスローを決めると、自動的にウォールワイプスローへと変化。相手が壁にぶつかってダメージを負い、よろめいているところにコンボを狙えるぞ。

マシンガンハンマー　与えるダメージは体力ゲージ約1／4程度。相手を前方に吹き飛ばすので、リング際へ追い詰めた際に出してリングアウトを狙うのが有効。

ボディーリフト　相手を両手で高々と持ち上げ、そのまま地面へ放り捨てる投げ技。与えるダメージが体力ゲージの約1／4程度と比較的高いほうではあるが、ジャスト受け身を取ることによってノーダメージでの回避が可能になっている。そのため、投げ技を決めたあとにフルスイングハンマー、またはヒールドロップといった技を起き上がりに重ねる行動が有効になってくるぞ。

ヘッドバット
↘Ⓟ+Ⓖ

ダブルヘッドバット
↘Ⓟ+Ⓖ Ⓟ+Ⓖ

トリプルヘッドバット
Ⓟ+Ⓖ Ⓟ+Ⓖ Ⓟ+Ⓖ

フロントバックブリーカー
↘Ⓚ Ⓟ+Ⓖ

ヘッドクラッシュ
↘Ⓟ+Ⓖ ↘Ⓟ+Ⓖ

ヘッドクラッシュ
Ⓟ+Ⓖ Ⓟ+Ⓖ Ⓟ+Ⓖ

タックル
Ⓟ+Ⓖ

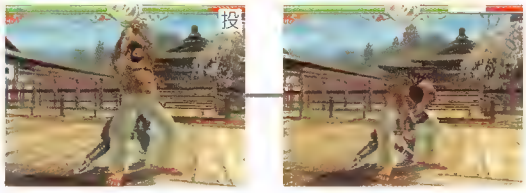
マシンガンタックル
(壁が前)↘Ⓟ+Ⓖ

アイアンクロー
(敵しゃがみ)↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

パワーボム
(敵しゃがみ)↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

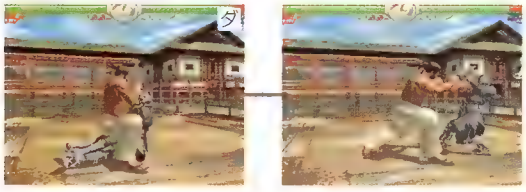
マシンガンニーリフト
(敵しゃがみ)↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

コルクスクリューナックル
(しゃがんだ敵の横)↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

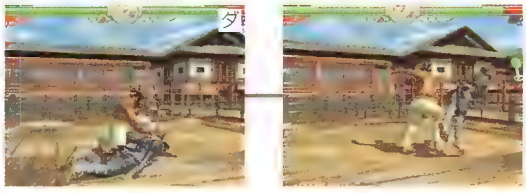


バックブリーカー
(しゃがんだ敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

デビルリバースクロー
(敵あおむけダウン)↘Ⓟ+Ⓖ



デビルリバースクロー
(敵うつ伏せダウン)↘Ⓟ+Ⓖ



ヘッドバット始動の投げコンボ　ヘッドバットからは、2発目、もしくは3発目にヘッドクラッシュへの派生が可能になっている。3発目まで決めれば体力ゲージ約1／3のダメージを負わせることができるが、時間的余裕がある分投げ抜けされる確率も高くなっている。読み合いがすべてだ。

フロントバックブリーカー　この投げはスプラッシュマウンテンに相当する威力を備えており、なおかつ投げ後にダウン攻撃のボディープレスがほぼ確定するので、使用頻度は高くなるだろう。バーティカルアッパーがカウンターヒットした際は、スプラッシュマウンテンとフロントバックブリーカーの二択で投げを決めていくといいぞ。

タックル／マシンガンタックル　強烈なタックルをかますこの投げは、決めた後に相手との位置関係が入れ替わるので、リング際へ追い詰められたときは有効。相手の背後に壁があるときは、マシンガンタックルへと自動的に投げ技が変更されるので、狙ってみるのもいいだろう。

アイアンクロー　3種類ある正面からの下段投げの中で、最も与えるダメージが少ない。投げ後にダウン攻撃は入らないので、アイアンクローが決まればK.O.できる場面で使うのが理想だろう。

パワーボム　投げが決まった後必ずダウン攻撃のストンピングが決まるので、体力ゲージ約1／3のダメージを与えることが可能になっている。

マシンガンニーリフト　下段投げの中では、最もダメージを与えることができる。コマンドは↓↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖとなっているが、実際にはしゃがみ状態から↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖと入力するだけでも決めることができる。そのため、しゃがみダッシュ入力後に、わざわざレバーを真下に入れ直してから前へ入れる必要がなくなっているぞ。

デビルリバースクロー　ダウンした相手を引き起こすことが可能。相手の状態があお向け、うつ伏せを問わずに引き起こすことができるが、引き起こした後に確定で決められる技は存在しない。しかし、ジェフリー側が有利になっているので、打撃と投げの二択を仕掛けることができる。

KAGE MARU

影丸 かげまる

Fight Style:Ju-Jutsu
Stature:178cm
Weight:66kg
Country:Japan

弾拳(だんけん)
Ⓟ

烈掌(れっしょう)
Ⓟ,Ⓟ

散弾撃(さんだんげき)
Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ

散弾裏蹴り(さんだんうらげり)
Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ,Ⓚ

側弾(そくだん)
↘Ⓟ

側弾重ね(そくだんがさね)
↘Ⓟ,Ⓚ

葉重ね(はがさね)
Ⓟ,Ⓚ

烈掌脚(れっしょうきゃく)
Ⓟ,Ⓟ,Ⓚ

散弾風神脚(さんだんふうじんきゃく)
Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ or Ⓚ

螺旋(らせん)
↘Ⓟ

螺旋裏蹴り(らせんうらげり)
↘Ⓟ,Ⓚ

烈掌螺旋撃(れっしょうらせんげき)
Ⓟ,Ⓟ,↘Ⓟ

烈掌螺旋裏蹴り(れっしょうらせんうらげり)
Ⓟ,Ⓟ,↘Ⓟ,Ⓚ

地擂り弾(じずりだん)
↘Ⓟ

(螺旋～葉隠流 陽・十文字)
↘Ⓟ(押しっぱなし)

(烈掌螺旋撃～葉隠流 陽・十文字)
Ⓟ,Ⓟ,↘Ⓟ(押しっぱなし)

弾拳始動のコンビネーション　連係の始動技となる弾拳は、カゲの技で最も攻撃発生が早いため、反撃技として使う場面が多くなってくる。弾拳からコマンドを追加入力することで各種の技へ派生することができるわけだが、弾拳からは、葉重ね、烈掌、散弾撃の三つの技が連続ヒットするようになっている。これらを、多くの技に対しての反撃技として決めていくことになる。それ以外の技は、発生は早くなってはいるものの連続ヒットにはならないので注意しておこう。基本的に弾拳からのコンビネーション技は、3発目までがすべて上段攻撃になっているが、4発目に派生できる散弾裏蹴り、散弾風神脚、烈掌螺旋裏蹴りは中段攻撃となる。

散弾風神脚以外はヒットすればダウンを奪うことができるが、ガードされた際は投げによる反撃を受けてしまうので覚えておこう。なお、烈掌螺旋撃はボタンを押し続けることによって十文字構えに移行することが可能になっている。また、これらの弾拳始動コンビネーションは、すべて側弾からも出すことができる。

地擂り弾　いわゆるしゃがみⓅ。特殊下段という属性のため、立ちガード、しゃがみガードとも可能になっているが、近距離戦では相手の動きを止めるのに重宝する。ヒット時は、そこから肘打ちや旋蹴りといった発生の早い打撃技と投げ技で二択を迫ると有効。しゃがみⓅがヒットしたか否か、しっかりと確認できるようにしたい。

螺旋／螺旋裏蹴り　上段攻撃の螺旋は比較的攻撃発生が早く、Ⓚを追加入力することで中段攻撃の螺旋裏蹴りを繰り出すことができる。螺旋がヒットすれば螺旋裏蹴りまで連続ヒットするという性質があるものの、螺旋自体、ヒットすることは珍しい技なので、裏蹴りへ派生させる必要性は低いものと捉えておくといいだろう。螺旋は烈掌螺旋撃同様に、ボタンを押し続けることで十文字構えへ移行することが可能となっている。そのため、螺旋をガードさせて、それに対して反撃してくるところを十文字構えからの技で迎撃するという連係が有効になるだろう。

肘打ち(ひじうち)
Ⓟ

(肘打ち～葉隠流 陽・十文字)
Ⓟ(押しっぱなし)

風閃刃(ふうせんじん)
Ⓟ

岩暫破(がんざんは)
Ⓟ

影刃(かげやいば)
Ⓟ

奈落落とし(ならくおとし)
Ⓟ Ⓚ

突き返し蹴り(つきかえしけり)
Ⓚ

中蹴り(なかけり)
Ⓚ

擂り蹴り(すりけり)
Ⓚ

龍顎破(りゅうがくは)
Ⓚ(ため可、ため時Ⓖでキャンセル可)

流影脚(りゅうえいきゃく)
Ⓚ

肘打ち　攻撃発生の早い中段判定の肘打ち。しゃがみ状態の相手にヒットするとよろめかせることができ、ガードされた場合でも確定の反撃技が存在しない。何かと使い勝手のいい技になっている。肘打ち単体でも使える技として評価は高いが、この技の最大の利点は、コマンド入力後にボタンを押し続けることで十文字構えへ移行可能になっていること。肘打ちをガードした相手が主に選ぶ行動である、中段攻撃と投げ技の両方を、十文字構えで回避可能になっている。相手の打撃技によってはつぶされる場合もあるが、大抵の技は回避が可能。また、投げ技を狙われたときに関しては、100%回避が可能になっているぞ。詳しくは十文字構えの技紹介のところで説明しよう

風閃刃　攻撃発生は遅いが、相手の上段攻撃をかわす性質を備えている中段攻撃。与えるダメージは少ないが、ヒットするとダウンを奪うことができ、空中コンボを決められるようになっているぞ。

岩暫破　発生が早くリーチの長い中段攻撃。ヒットするとダウンを奪うことができ、しゃがみガードの相手ならばよろめかせることが可能だ。

影刃／奈落落とし　リーチは短いが発生の早い中段攻撃。ヒットするとダウンを奪うことができる。また、技の判定が下部まであるため、ダウンした相手に対するバウンドコンボにも活用できる。コマンドを追加入力することにより奈落落としへ派生し、影刃がヒットした際は連続ヒットに。奈落落とし単体がヒットした場合はよろめかせられる。なお奈落落とし後はしゃがみ状態になるため、相手の下段投げなどによる反撃が決まるので注意。

中蹴り　中段判定の、いわゆるミドルキック。

擂り蹴り　いわゆるしゃがみⓀ。下段判定。

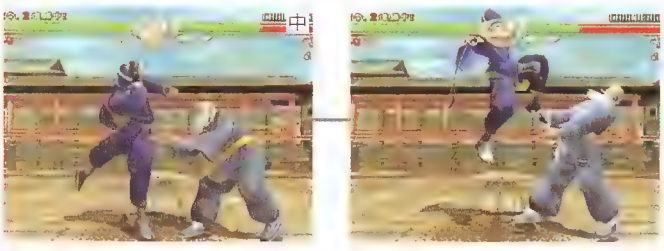
龍顎破　前転でほとんどの中段攻撃をかわすことができ、ヒットするとダウンを奪う。また、ためてから出すとガードを崩すことができ、技を出し終えると、相手に背を向けた状態になるのが特徴。

流影脚　追い打ちとして活用できる下段攻撃。モーション中にⒼでキャンセルでき、キャンセル直後は相手に背を向けた状態になる。

布影脚（ふえいきゃく）
K

布影連脚（ふえいれんきゃく）
K K

浮身膝蹴り（ふしんひざげり）
↓ K



曲輪蹴り（くるわげり）
K

小太刀抜き（こだちぬき）
K

龍尾蹴り（りゅうびげり）
K K

転身顎砕き（てんしんあごくだき）
K K K

地走り（じはしり）
K

旋風蹴り（せんぷうげり）
K

地滑り走り（じすべりばしり）
（走り中）↓K

布影脚／布影連脚　コマンド入力後、攻撃までにかなりの時間を要する中段攻撃。ヒットすればダウンを奪うことができる。また、追加コマンドを入力することで、下段攻撃の布影連脚を繰り出し、これもまたダウンを奪うことが可能。発生が非常に遅いため、技の出掛かりにつぶされることが多いので、使用価値は低くなっている。

浮身膝蹴り　宙高くまで飛ぶこの技は、一応中段攻撃となっている。主に投げ技の弧円落を決めた際の、空中コンボ始動技として活用する。

曲輪蹴り　布影脚に似た技で、同様にコマンド入力後に技が発生するまでかなりの時間を要する。こちらは派生する技がなく、攻撃後に相手に背を向けた状態になるのが特徴となっている。

小太刀抜き／龍尾蹴り／転身顎砕き　中段の小太刀抜きから特殊下段の龍尾蹴り、そして最後に中段の転身顎砕きを繰り出す。小太刀抜きは攻撃発生が早く、1発で止めると相手に背を向けた状態になるのが特徴。派生技の龍尾蹴りは立ちガードが可能だが、小太刀抜き後に反撃してきた場合、カウンターヒットしダウンを奪うことができる。同じく転身顎砕きも、龍尾蹴り後の反撃にヒットしてダウンを奪うことができるが、ガードされると反撃されるので、1〜2発止めが有効。

地走り　上、中、下段のほとんどの打撃技をかわしつつダウンを奪うことができる下段攻撃。与えるダメージは少ないが、攻防の流れを変えるには最適の技となる。ガードされた場合、硬化時間は長いもののほとんどの打撃技はくらうことがなく、確定の反撃技は投げ技のみと考えても問題ない。

旋風蹴り　弾拳からの派生である散弾風神脚の最後の技を、単体で出したもの。同じ中段攻撃ではあるが、攻撃発生は遅く、その分攻撃力が高くなっているのが特徴。ちなみに、ヒットすればダウンを奪える技になっている。

地滑り走り　相手の足元に強烈なスライディングを見舞う。もちろん攻撃判定は下段で、ヒットすると崩れ落ちてダウンし、バウンドコンボやダウン攻撃を決めることが可能になっているぞ。

菩薩掌（ぼさつしょう）

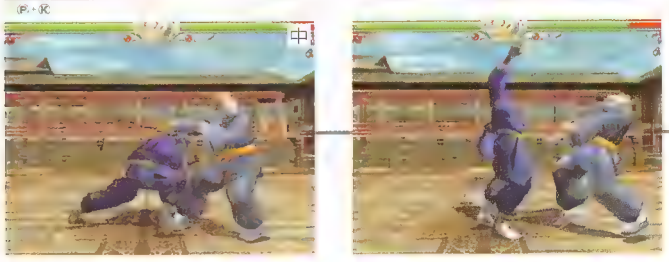
Ⓟ+Ⓚ

霞刃（かすみやいば）

↘Ⓟ+Ⓚ

旋風刃（せんぷうじん）

Ⓟ+Ⓚ



風刃裏水車（ふうじんうらすいしゃ）

P K K

落閃刃（らくせんじん）

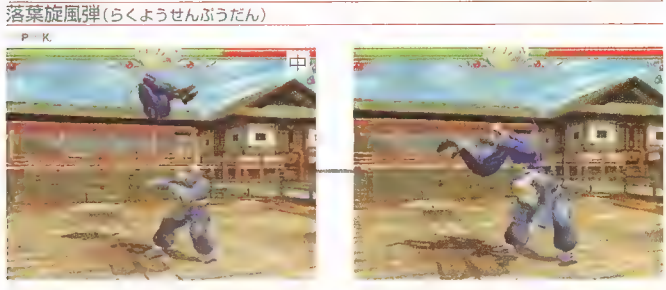
↘Ⓟ+Ⓚ

落閃刃返し（らくせんじんがえし）

↘Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ

落葉旋風弾（らくようせんぷうだん）

P K



菩薩掌　発生の遅い上段攻撃。だが、相手のガードを崩す性質と、自動的に十文字構えへと移行する性質を兼ね備えている。また、技の出掛かりモーションでは、相手の上段Ⓟ系の技をさばくことができ、さばいた場合はそのまま打撃が決まるようになっているのも特徴。しかし、モーション中に技をさばける時間はほんの一瞬となっているので、さばきを狙って技を出すのは不可能だろう。

霞刃　比較的発生の早い中段攻撃。与えるダメージは少ないが、そのまま十文字構えへ移行する。そのため、確定の反撃技をくらうことはない。また、カウンターヒットするとダウンを奪うことができるぞ。

旋風刃／風刃裏水車　発生の早い中段攻撃を出してから、コマンドを追加入力することで中段攻撃の風刃裏水車を出す。旋風刃がカウンターヒットすると、風刃裏水車が連続ヒットしダウンを奪うことができる。また、しゃがみ状態の相手にヒットした場合は、よろめかせることができ、その際も風刃裏水車まで出せば連続ヒットするようになっている。また、弧円落や風閃刃などで相手を浮かせたときに空中コンボとしても活用することができる。風刃裏水車は硬化時間が長くなっており、ガードされた場合は、打撃技はもちろん、背後投げでも反撃されてしまう。本作では背後投げ抜けが可能なので、念のため投げ抜けコマンドを入力しておいたほうがいいだろう。

落閃刃／落閃刃返し　発生の早い中段の手刀を繰り出し、追加コマンドを入力することでさらに上段の手刀を出す。この技は、1発目がヒットすると2発連続でヒットしてダウンを奪うことができる。1発のダメージは少ないが、2発合わせればそれ相応のダメージを与えられる。

落葉旋風弾　高々とジャンプし、空中で回転しながら落下してくる。一応中段攻撃となってはいるものの、技のモーションを見てからでも余裕でガード可能だ。使用頻度は極めて低い技といっていいだろう。万が一、落葉旋風弾がヒットした場合はダウンを奪える。

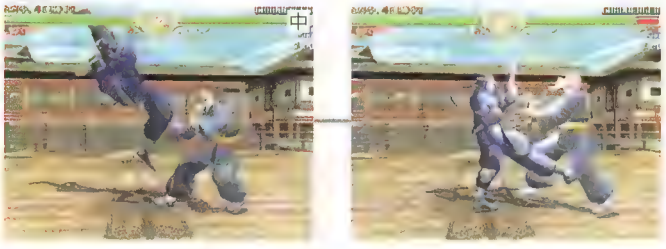
旋蹴り(つむじげり)
K・G

幻葉(げんよう)
K・G

水車蹴り(すいしゃげり)
K・G

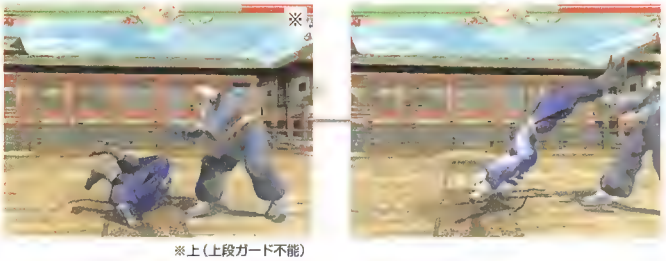
裏水車(うらすいしゃ)
K G

円月蹴り(えんげつげり)
K・G



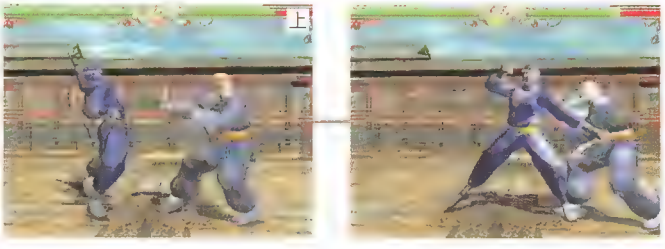
葉呀龍(はがりゅう)
K G

雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)
P・K・G



※上(上段ガード不能)

落刃返り(らくじんかえり)
P



旋蹴り　比較的発生の早い中段攻撃。ヒットすると大ダメージを与え、ダウンを奪える。リーチも長めになっているので、中間距離でも用いることができる。ガードされた場合は、投げ技による反撃が確定となっているので注意しておこう。

幻葉　間合いを詰めながら繰り出す上段の蹴り技。低い姿勢で間合いを詰めるため、相手の上段攻撃を避ける性質がある。与えるダメージは少ないが、ヒットするとダウンを奪える。

水車蹴り　比較的、攻撃発生が早く威力も高いが、リーチの短い中段攻撃。その性能ゆえ連係に組み込みにくく、下部まである判定を活かして主に空中コンボに使用することになるだろう。過去の『VF』シリーズでは一発逆転を狙えるほどの破壊力から、通称“バクチ技”と呼ばれていたことも

裏水車　風刃裏水車の蹴り部分を単体で出す。中段攻撃で、ヒットすると大ダメージを与えると同時にダウンを奪うことができる。一応、技の発生途中に中段攻撃の技を避ける性質も備えているが、発生が遅いことから多用は禁物。

円月蹴り　起き上がり下段攻撃など、下段判定の技をかわして打撃を与えることができる中段攻撃。ヒットするとたたき付ける感じでダウンを奪い、そこへ地擂り弾から影刃という地上コンボが確定で決められる。この技はガードされた場合でもほぼ五分の状態となるのが特徴で、ガード後にしゃがみⓅを出し合えば相打ちになるぞ。横移動(避け)も交ぜて、その後の展開を有利に進めよう

葉呀龍　ミサイルのように蹴りで突っ込む、遠距離からでも狙える中段技。発生は比較的遅いが、雷龍飛翔脚とモーションが似ているためヒット率は高い。威力があり、ヒット時はダウンを奪える。

雷龍飛翔脚　肘系の中段攻撃をかわすほどの低い姿勢から繰り出す、上段判定の上段ガード不能技。比較的発生が早くリーチもあり、近距離戦で特に有効。だが、ヒットしても受け身を取られると反撃技を決められてしまうので、最後のトドメや、リングアウト狙いで使うようにしよう。

落刃返り　技後に振り向くことができる上段攻撃。

裏旋蹴り(うらつむじげり)
K

龍尾閃(りゅうびせん)
K G

断ち手刀(たちしゅとう)
(敵に背を向け)P+K

身揚蹴(しんようしゅう)
(敵に背を向け)P+K K

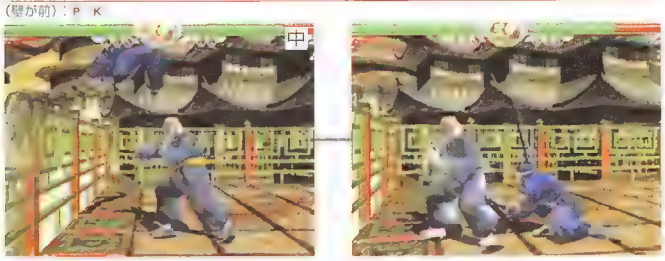
葉隠流 陽・雷鳴斬(はがくれりゅう よう・らいめいざん)
(敵に背を向け)P、G P

側転(そくてん)
P+K+G

(側転～葉隠流 陽・十文字)
P+K+G(押しっぱなし)

葉隠閃刃(はがくれせんじん)
(避け中)P+K+G

開門後推(かいもんこうすい)
(壁が前)P K



戻掛蹴(ぼうけしゅう)
(壁か前) P K G

裏旋蹴り　振り向くと同時に発生の早い上段の蹴りを出す。が、使用頻度の低い技だろう

龍尾閃　振り向きつつ相手の足元へ下段の蹴りを繰り出す。与えるダメージは決して高いとはいえないが、技の発生が早くダウンを奪うことができる。また、ヒット直後に背後攻撃の半月蹴りが追い打ちで決まるため、結果的には利用価値の高い技となる。だが、龍尾閃をガードされた場合は硬化時間が長く、下段背後投げや中段判定の打撃技による反撃が確定してしまうので注意しておこう。

断ち手刀／身揚蹴　中段判定の背後攻撃。比較的、発生は早いがリーチが短いため、相手との距離が近いときに使う技となる。また、追加コマンドを入力することで、さらに中段攻撃判定の蹴り技を出すことができ、ダウンを奪うことができる。

葉隠流 陽・雷鳴斬　相手が背後にいるときに決められるキャッチ投げ、闇霞と同じようなモーションで背後にバック転し、中段判定の手刀で攻撃。この技は、立ち・しゃがみ状態を問わず、ヒットすればよろめかせることが可能。また、立ちガードされた場合でもガードを崩す性質を備えているので、使い勝手が非常にいい。だが、バック転中に簡単につぶされるので多用は禁物だ。

側転　相手と間合いを離したいときに用いる技。コマンド入力後、ボタンを押し続けることで十文字構えへ移行することができるのも忘れずに

葉隠閃刃　避け中にのみ出せる避け攻撃。攻撃判定は中段となっており、カウンターヒットすれば相手はダウン、ノーマルヒットまたはしゃがみガードの相手はよろめかせることができる。よろめかせた場合、相手は回復が可能だが、旋蹴りといった威力のある打撃技が決まりやすいので狙ってみるといいだろう。なお、ガードされた場合は確定する反撃技があるのだが、硬化時間は比較的短くなっているため確実な反撃が難しい技でもある。

開門後推　壁を利用し、中段攻撃になる手刀攻撃を繰り出す。壁の近くに着地するのが特徴。

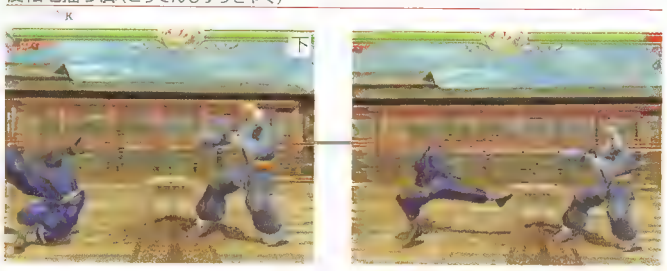
戻掛蹴　壁を利用し、遠くまで飛んで中段攻撃を繰り出す。相手との位置を入れ替えることも可能。

前転(ぜんてん)

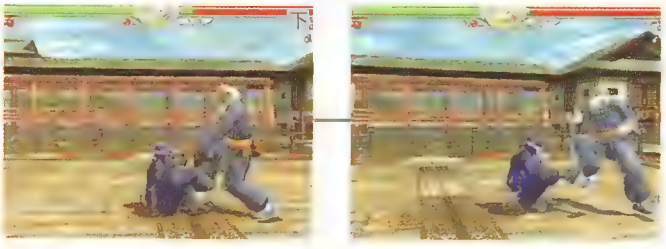
後転(こうてん)

回転地擂り脚(かいてんじずりきゃく)

後転地擂り脚(こうてんじずりきゃく)

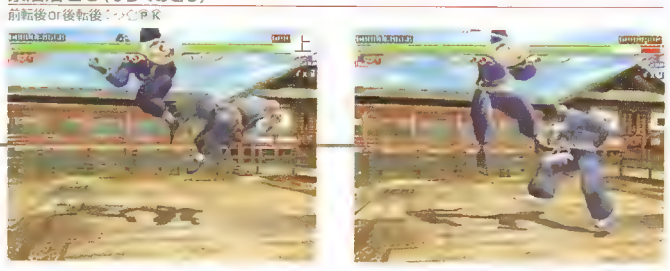


針鼠弾前転(しんそだんぜんてん)



影刃(かげやいば)

奈落落とし(ならくおとし)



前・後転からのコンビネーション　その場から前転、または後転で移動することができる。基本的に特殊行動に分類されるが、前転、後転から技を出すことも可能になっている。まずは、下段攻撃判定の回転地擂り脚と後転地擂り脚。いずれも下段攻撃で、発生は遅いがヒットすればダウンを奪える技となっている。次に、前転または後転中にコマンドを追加入力することで出せる中段攻撃の影刃。技の属性、性質は単体で出した場合と同じで、ヒットすればダウンを奪うことができ、影刃後に追加コマンドを入力することで奈落落としまで派生することができる点も同様。前転、後転後から出せるのは基本的に上記の通り。だが、例外が一つ存在する。それは、前転を連続で行なった場合、本来は攻撃判定のない前転が、針鼠弾という技に変化すること。針鼠弾は特殊下段攻撃になっているため、しゃがみ・立ちガードとも可能になっているが、カウンターヒット時はダウンを奪える技となっている。また、針鼠弾中は、前述の前・後転からの技をいつでも出せるようになっているのも特徴といえる。しかし、針鼠弾で回転中の攻撃判定は頭部分のみであり、一回転して次に頭で攻撃するまでに、打撃はもちろん投げ技も反撃技として決められるので、決していつまでも転がっていられるわけではないということを理解しておくこと。

十文字構えからのコンビネーション　コマンドを入力することで自由に移行できる十文字構え。だが、「我に敵無し！」という言葉を発しながら構えるモーション中はスキだらけなので、安全を確保したうえで行なう必要がある。また、完全に十文字構えになるまで、対上中Ⓟ自動当て身はもちろん、十文字構えからの技を出すこともできなくなっているので注意。十文字構え中の特質は、前述の通り相手の上中Ⓟ系の技を自動で当て身可能なこと。当て身が決まると相手の股を潜って背後に回り込み、蹴りで攻撃。それ自体のダメージは少ないが、直後に旋蹴りが確定でヒットしてそれなりのダメージを与えられる。忘れずに決めよう。

葉隠流 陽・十文字構え(はがくれりゅう よう・じゅうもんじかまえ)
P・K・G

葉隠流 陰・明王陣(はがくれりゅう いん・みょうおうじん)
(構え中、敵の上中Pヒット)

流影転(りゅうえいてん)
(構え中)

流影転(りゅうえいてん)
(構え中)

葉隠流 陽・十文字走り(はがくれりゅう よう・じゅうもんじばしり)
(構え中)

十字弾拳(じゅうじだんけん)
(構え中)Ⓟ

十文字葉重ね(じゅうもんじはがさね)
(構え中)ⓅⓀ

葉隠流 陰・鎌鼬(はがくれりゅう いん・かまいたち)
(構え中)ⓅⓀⓀ

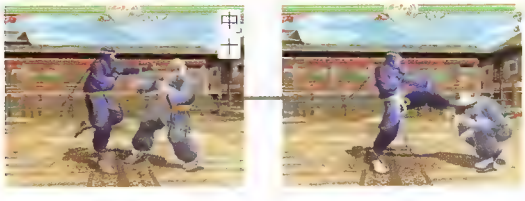
葉隠流 陽・楔打ち(はがくれりゅう よう・くさびうち)
(構え中)Ⓟ

水月蹴り(すいげつけり)
(構え中)Ⓚ

水面蹴り(すいめんげり)
(構え中)Ⓚ

葉隠流 陰・兜割り(はがくれりゅう いん・かぶとわり)
(構え中)Ⓚ

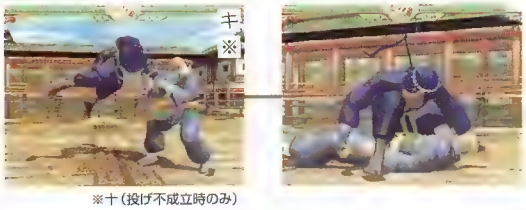
葉隠流 陰・水月砲(はがくれりゅう いん・すいげつほう)
(構え中)Ⓟ+Ⓚ



葉隠流 陽・飛猿(はがくれりゅう よう・ひえん)
(構え中)Ⓚ・Ⓖ

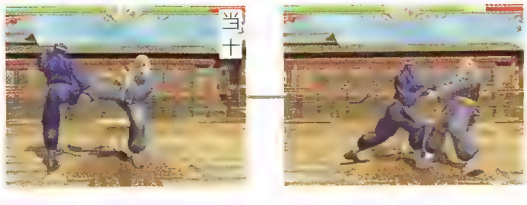
葉隠流 陰・兜割り(はがくれりゅう いん・かぶとわり)
(十文字走り中)Ⓚ

浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)
(構え中)P・G



※十(投げ不成立時のみ)

葉隠流 陽・地龍(はがくれりゅう よう・ちりゅう)
(構え中、対中Ⓚ)P・K・G

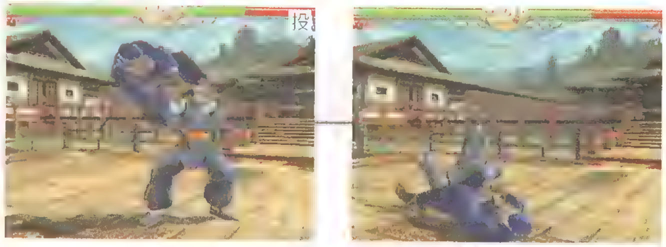


(葉隠流 陽・十文字構え～通常構え)
(構え中)G

流影転　画面の奥、または手前へ前転しながら移動する。近距離時は、相手の背後へ回り込みつつ、自分も相手に背を向けた状態になる点に注意。
葉隠流 陽・十文字走り　「ゆくぞ！」という掛け声とともにダッシュする。ダッシュ中は、十文字構えからの技を出すことが可能になっている。
十字弾拳／十文字葉重ね／葉隠流 陰・鎌鼬　上→中→中段の連係技。2発目がしゃがみ状態の相手にヒットするとよろめかせることができ、3発目の攻撃も確定でヒット、ダウンを奪うことができる。
葉隠流 陽・楔打ち　発生が早くリーチの長い中段攻撃。しゃがみ状態の相手にヒットするとよろめかせることができ、ガードされても確定の反撃技が存在しないのが特徴だ。
水月蹴り　比較的発生の早い中段攻撃。威力が高く、しゃがみ状態の相手をよろめかせられる。
水面蹴り　十文字構えから出せる唯一の下段攻撃。発生は遅いが、ヒットするとダウンを奪える。
葉隠流 陰・兜割り　発生は遅いがリーチの長い中段攻撃。しゃがみ状態の相手にヒットするとよろめかせることができ、カウンターヒットの場合はダウンを奪うことができる。
葉隠流 陰・水月砲　上、中段判定のⓅ系の技をさばくことができる中段攻撃を繰り出す。さばきモーション中は投げられ判定が存在しないため、肘打ちや螺旋から移行した際、活用すると有効。
葉隠流 陽・飛猿　「あまい！」という掛け声とともに、中段攻撃を繰り出す。やや跳ねる感じで技を出すので、しゃがみⓅをつぶすことが可能だ。
葉隠流 陰・兜割り　葉隠流 陽・十文字走りから中段攻撃を出す。発生が非常に遅いため、発生モーション中につぶされる可能性が高い点に注意。
浮身乱弾撃　属性はキャッチ投げ。立ちガードに徹する相手やよろめかせたときに使うと有効。
葉隠流 陽・地龍　中段判定のⓀ系の技を当て身することができる。ただしヒザや、攻撃部位の高い技は取れず、逆にカウンターヒットを取られるので注意。主にミドルキックと捉えておけば問題ない。相手によって使用頻度に変化をつけよう。

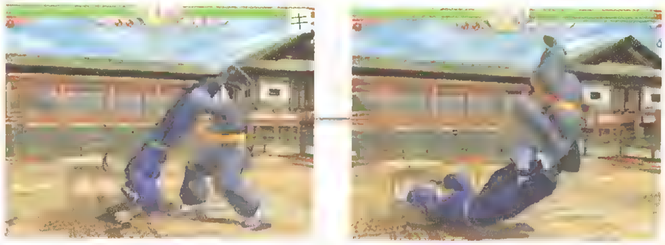
太刀(たいとう)
P・G

霧霞(きりがすみ)
(敵の横) P・G



葉裏霞(はうらがすみ)
(敵の背後) Ⓟ・Ⓖ

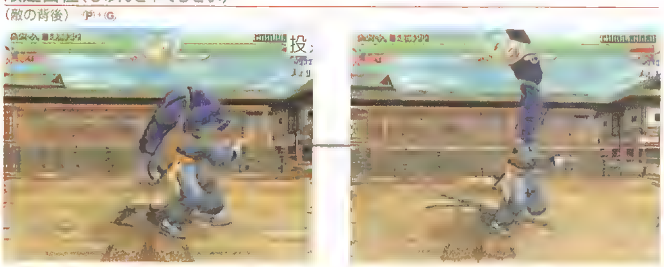
闇霞(やみかすみ)
P G



順逆自在(じゅんぎゃくじざい)
Ⓟ・Ⓖ

順逆自在(じゅんぎゃくじざい)
(敵の横) Ⓟ・Ⓖ

順逆自在(じゅんぎゃくじざい)
(敵の背後) Ⓟ・Ⓖ



刀霞(かたながすみ)
P・G

太刀／霧霞　Ⓟ+Ⓖのボタン操作だけで出せる、正面・横からの投げ。体力ゲージ約1／5のダメージを与える。投げ後のダウン攻撃は回避されるので、決めた後は相手の起き上がりを攻めることに徹しよう。

葉裏霞　相手が背を向け、なおかつ立ち状態のときに成立する背後投げ。また、相手が背を向け、かつしゃがみ状態のときは、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖと入力すると投げることができる。投げのモーション自体は、上段背後投げと変わらない。

闇霞　相手が背後にいるときに決めることができる。属性がキャッチ投げのため、ある程度距離が離れていてもつかむことができる。背後攻撃の葉隠流 陽・雷鳴斬とモーションが似ている点を活かした使い分けが効果的だろう。

順逆自在　相手の頭を軸に反対側へ回り込む投げ技。この投げ自体でダメージを与えることはできないが、投げを決めた直後、相手に一瞬の硬化時間が発生するため、打撃技でダメージを与えられる。現在発覚している確定ヒット技は、飛び前蹴り、影刃、風神裏水車、浮身膝蹴り、旋蹴りの五つ。飛び前蹴りはダウン時に受け身を取られるため、その後のコンボを決めることができないので、ほかの四つの技を推奨したい。また、この投げは相手の正面、横、背後から決めることが可能なのも特徴。なお、正面から投げた場合は前述の確定技を決めることができるのだが、横・背後から決めたときは確定で決められる技がないので注意。

刀霞　弧延落や浮霞といった大ダメージを与える投げの存在により、この投げは最も投げ抜けされにくくなっている。与えるダメージは体力ゲージ約1／5程度。投げ後は、相手がカゲの腹側に横転することでダウン攻撃の踵落としを回避されるので、太刀・霧霞後と同様に起き攻めに専念しよう。

弧延落／イズナ落とし　弧延落後、コマンドを追加入力することでイズナ落としへ派生する。イズナ落としを選択すれば確実にダメージを与えることができるが、弧延落で投げた後は浮身膝蹴りからの散弾螺旋裏蹴りなどを決めることができ、

弧延落(こえんらく)

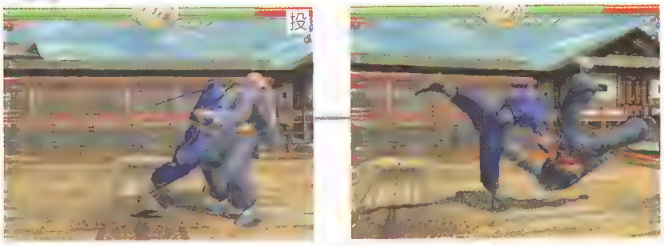
P・G

イズナ落とし(いずなおとし)

P・G　P　G

影霞(かげかすみ)

P　G

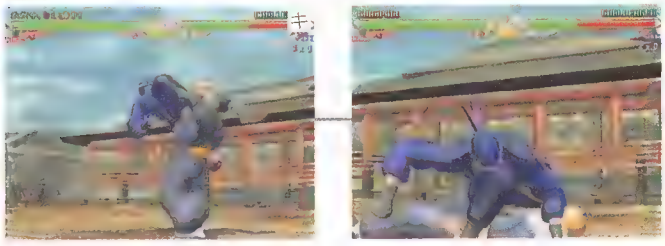


浮霞(ふかすみ)

P　G

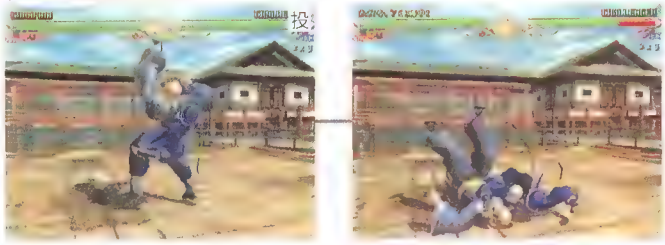
浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)

(P)+(G)



葉裏霞(はうらがすみ)

(しゃがんだ敵の背後)P・K・G



小手返し(こてかえし)

(対上中P)　P　K　　P・K

より高いダメージを与えることが可能になっている。そのため、初心者にはイズナ落としをオススメするが、将来的には空中コンボを狙ってもらいたい。また、低い壁のステージでは、壁際で投げればリングアウトを狙うこともできるぞ。

影霞　与えるダメージが太刀や刀霞とほぼ同等の投げ。2方向のレバー入力を必要とし、投げ抜けコマンドが順逆自在と重複しているなどの理由から、使用頻度が最も低い投げ技になる。

浮霞　カゲの持つ投げ技の中で最も高いダメージを与えることができる。投げが決まった後にダウン攻撃の踵落としが確実に決まるため、合わせると体力ゲージ約1／3程度のダメージを負わせることが可能。だが、投げ抜けされた場合、確定の反撃技はないものの圧倒的に不利な状況となるので注意したい。

浮身乱弾撃　十文字構えから出せるものと同様のキャッチ投げ。相手の打撃技を吸い込む感じで投げることもあるが、逆にキャッチ投げモーション中に投げ技で吸われることもある。使用頻度は低く抑えても構わない。

小手返し　相手の上・中段判定のⓅ系の技(肘系は除く)を当て身する小手返し。対上段と対中段でコマンドは二つあるが、基本的な性質は同じ。Ⓟ系のコンビネーションを多用する対ラウ戦や対パイ戦で最も狙える機会が多くなってくるハズだ。

SHUN DI

舜帝 シュン・ディ

Fight Style Drunk Kung-Fu
Stature:164cm
Weight:63kg
Country.China

挑撃(ちょうげき)
Ⓟ

連撃(れんげき)
ⓅⓅ

叉手連環撃(さいしゅれんかんげき)
ⓅⓅⓅ

連撃下腿(れんげきかたい)
(酒6以上)ⓅⓅ・Ⓚ

連撃後下蹴腿(れんげきこうかしゅうたい)
(酒6以上)ⓅⓅ・ⓀⓀ

(連撃後下蹴腿～ダウン)
(酒6以上)ⓅⓅ ⓀⓀⒼ

撃転旋腿(げきてんせんたい)
ⓅⓀ

(連撃下腿～ダウン)
(酒6以上)ⓅⓅ・ⓀⒼ

伏挑撃(ふくちょうげき)
Ⓟ

挑腕撩拳(ちょうわんりょうけん)
Ⓟ

挑腕裁手(ちょうわんさいしゅ)
(酒6以上)・ ⓅⓅ

挑撃始動のコンビネーション　いわゆる立ちⓅの挑撃からは、追加のⓅを入力することで2発目に上段攻撃の連撃、3発目に中段攻撃の叉手連環撃を出すことができる。3発目の攻撃は、しゃがみガードにヒットしてもダメージはない、いわゆる特殊中段判定になっている。酒を6杯以上飲んだ状態では、連撃から下段攻撃の連撃下腿～上段攻撃の連撃後下蹴腿へ派生することが可能になる。連撃下腿ヒット時は、その後の連撃後下蹴腿まで確定でヒットし、ダウンを奪うことができる。また、連撃下腿、連撃後下蹴腿のいずれからも、Ⓖを入力することで自らダウンすることが可能になっており、技がヒットしなかった場合にこの行動を取れば、反撃を避けることができるのだ。なお、連撃後下蹴腿はディレイをかけることが可能。連撃下腿がガードされた場合、故意に遅らせて技を出すのも有効な戦術になるだろう。

伏挑撃　特殊下段攻撃のしゃがみⓅ。立ったままでもガードされてしまうが、攻撃発生が早いので、相手の動きを止める技として有効に使える。しゃがみⓅがカウンターでヒットして相手の動きを止めたら、その場からⓅ+Ⓖを入力して投げ技を狙うか、発生の早い中段攻撃を狙うのがセオリー。

挑腕撩拳／挑腕裁手　攻撃発生の早い中段攻撃。ヒットすると無条件でダウンを奪うことが可能で、浮いたところに空中コンボを決めることもできる。立ち合いの主要技として頻繁に使うことになるが、発生の早さを活かして反撃技としても確実に決めていきたい。また、酒を6杯以上飲んだ状態では、挑腕撩拳後にⓅを追加入力することで上段攻撃の挑腕裁手を出すことができる。挑腕裁手は、ディレイをかけて出すことが可能で、挑腕撩拳がガードされたと思ったときに、遅らせて出すのが有効な使い方になる。挑腕撩拳に対して反撃してきた相手の技をつぶし、カウンターヒットを取れることが多いのだ。もちろんその後はシュン側が有利な状態になるので、そこからさらに挑腕撩拳や投げなどで連係を組み立てていくことができるぞ。

何仙肘撃(かせんちゅうげき)
↷Ⓟ

何仙双掌(かせんそうしょう)
↷ⓅⓅ

何仙連環杯手(かせんれんかんはいしゅ)
ⓅⓅⓅ

何仙姑(かせんこ)
ⓅⓅⓅ/K

何仙臀打(かせんでんだ)
ⓅK

何仙連環臀打(かせんれんかんでんだ)
ⓅⓅK

月牙顎手(げつがかくしゅ)
↷Ⓟ

連載顎手(れんさいかくしゅ)
ⓅⓅ

連撃顎手(れんげきがくしゅ)
ⓅⓅ·Ⓟ

仰飲杯手(ぎょういんはいしゅ)
↗Ⓟ

仰飲仙手(ぎょういんせんしゅ)
(酒8以上)↗ⓅⓅ

仰飲連環単脚(ぎょういんれんかんたんきゃく)
(酒8以上)Ⓟ/Ⓟ·K

酔仙倒立(すいせんとうりつ)
(酒8以上)↗Ⓟ/Ⓟ·Ⓚ/Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

何仙肘撃始動のコンビネーション　1発目の何仙肘撃からは、最高4発の攻撃が可能になっている。攻撃判定は上・中段で構成され、2〜4発目のⓀ部分がヒットすればダウンを奪うことが可能だ。何仙肘撃からの技は、ガードされるといずれも反撃技が確定してしまうが、Ⓟ入力の部分がガードされたとしてもディレイをかけて次の技を出すことができるので、ガードしている相手にとって反撃技を決めるのは容易なことではない。相手の動きを見て、2〜3発で止める使い方が有効になるぞ。

月牙顎手始動のコンビネーション　挑撃とほぼ同等の性質を持つ月牙顎手からは、最高3発の連撃顎手まで出すことが可能。1発目がヒットすれば最後まで確定でヒットするため、反撃技として利用できなくもないが、全段ヒット後もダウンは奪えず、ほぼ仕切り直しといった感じの展開になるので、利用価値は低くなっている。

仰飲杯手始動のコンビネーション　攻撃発生の早いアッパーのような中段攻撃の仰飲杯手は、酒を8杯以上飲んだ状態から本領を発揮する。酒を8杯以上飲むと、仰飲杯手からのⓅ追加入力で上段攻撃の仰飲仙手を出すことができ、仰飲杯手〜仰飲仙手は連続ヒットになるのだ。また、そこからさらにⓀの追加入力で、3発目に中段攻撃の仰飲連環単脚を出すことが可能。この技は仰飲仙手に対して反撃を行なってきた相手を迎撃することができ、ヒットすればダウンを奪えるのだ。万が一、最後の攻撃までガードされた場合でも、仰飲連環単脚後は自らダウンするため、大ダメージをくらう恐れはないだろう。また、仰飲連環単脚からさらに追加コマンドのⓅ+Ⓚ+Ⓖを入力することで、酔仙倒立へ移行することもできる。流れるような連係技で倒立へ移行し、さらに倒立からの攻撃で相手を攻め立てることもできるのだ。ダウンを奪ったら、酔仙倒立から起き上がりを攻めよう。なお、普通にコマンドを入力すると仰飲連環単脚から素早く酔仙倒立へ移行するが、コマンド入力を遅くすることで、ダウン寸前の状態から酔仙倒立へ移行することも可能になっているぞ。

横掃撃(おうそうげき)

浸歩酔硬手(しんぽすいこうしゅ)

月牙叉撃(げつがさいげき)

背旋肘(はいせんちゅう)

背旋肘廻下脚(はいせんちゅうかいかきゃく)

倒地反衝爪(とうちはんしょうそう)

飛天崩撃(ひてんほうげき)

側端仙蹴(そくたんせんしゅう)

側端脚(そくたんきゃく)

横掃撃　ヒットすると相手を振り向かせる性質を備える上段攻撃。振り向かせた相手に確定で決められる技が存在しないため、投げ技と挑腕撩拳などの打撃技で二択を迫るのが有効。

浸歩酔硬手　姿勢を低くし、相手の懐へ滑り込むようにして攻撃する。攻撃判定は中段で、ヒットすると必ずダウンを奪うことができる。技の判定が大きめに設定されているようで、挑腕撩拳などからの空中コンボにも活用できるぞ。

月牙叉撃　攻撃発生が比較的早く、威力の高い中段攻撃。踏み込みながら技を出すため、リーチが長いのも特徴だ。しゃがみ状態から出すことができる技なので、しゃがみⓅやしゃがみⓀから使うと効果的。ヒットした際は相手が崩れてダウンするので、崩れているところに各種の固有技や再び月牙叉撃などで追い打ちが可能。ダウン攻撃で確実にダメージを与えるのもいいだろう。

背旋肘／背旋肘廻下脚　特殊下段攻撃の背旋肘からⓀを追加入力することで、下段攻撃の背旋肘廻下脚へ連係することができる。背旋肘は立ち状態でもガード可能になっているが、カウンターでヒットした際はダウンを奪うのが特徴。また、連係の背旋肘廻下脚は、ヒットさえすれば確実にダウンを奪える。いずれの技も硬化時間が長く、ガードされた場合に下段投げや肘系の中段攻撃が確定の反撃技になっているので、多用は禁物。なお、背旋肘廻下脚はディレイ入力が可能だ。

倒地反衝爪　相手に背を向けた状態で跳び、ダウンしつつ中段判定の攻撃を仕掛ける。ヒットするとダウンを奪えるが、攻撃発生は遅い。

飛天崩撃　比較的攻撃距離の長い中段攻撃。ヒットすればダウンを奪えるが、技の硬化時間が長いために、ガードされた際は投げによる反撃を決められてしまう。使用頻度は低い技になるだろう。

側端仙蹴　比較的発生の早い中段攻撃で、技後は自動的に張果老へ移行する。しゃがんだ相手にヒットした場合によろめかせることができ、そこへ横掃仙撃が確定でヒットして、相手を振り向かせることができる。

後蹴腿(こうしゅうたい)
Ⓚ

連飛跳撃(れんひちょうげき)
ⓀⓀ

連蹴廻手(れんしゅうかいしゅ)
ⓀⓀⓅ

(後蹴腿～張果老)
Ⓚ(押しっぱなし)

連蹴背下掌(れんしゅうはいかしょう)
ⓀⓀ・Ⓟ

連蹴背下龍脚(れんしゅうはいかりゅうきゃく)
(酒16以上)ⓀⓀ・ⓅⓀ

(連飛跳撃～張果老)
ⓀⓀ(押しっぱなし)

宙舞双転脚(ちゅうぶそうてんきゃく)
↑↑Ⓚ

仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)
Ⓚ

側端脚　いわゆるミドルキック。しゃがみ状態の相手にヒットすると、よろけさせることができる。また、ガードされても硬化時間が短いため、確定の反撃技は存在しない。しゃがみ状態からとっさに出せるのもポイントだ。シュンはしゃがみ状態から出せる発生の早い中段攻撃をあまり備えていないため、使用頻度は高くしても問題はないぞ。

後蹴腿始動のコンビネーション　上段攻撃の後蹴腿から派生していき、最高4発まで技を出すことが可能になっている。2発目、上段攻撃の連飛跳撃のあとは、3発目に上段攻撃の連蹴廻手、または下段攻撃の連蹴背下掌へ派生ができる。そして、酒を16杯以上飲んだ状態では、連蹴背下掌からしゃがみガードの相手を立たせる連蹴背下龍脚を出すことが可能。この技は、3発目の連蹴背下掌がヒットすると連続ヒットするのが特徴だ。硬化時間もほとんどなく、ガードされても反撃技が存在しない優れた技になっているぞ。また、後蹴腿がヒットすると相手が浮き、そのまま連係を出し切れば自動的に空中コンボとして成立するようにもなっているぞ。なお、1～2発目の蹴り技部分では、Ⓚを押し続けることにより張果老に移行することが可能になっているのも忘れないようにしておこう。

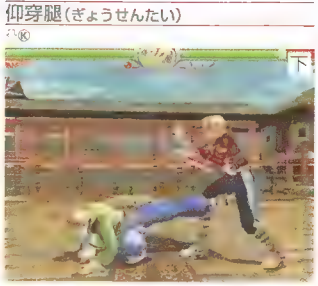
宙舞双転脚　相手に向かって側転しつつ蹴りを出す中段攻撃。見た目が派手なわりに、攻撃発生は意外と早い。攻撃力も高く、ヒットするとダウンを奪うことができる。だが、硬化時間は長いので、ガード後は反撃確定間違いなしだろう。主に、龍尾脚などの打撃ヒット後の崩れダウンに対する追い打ち、または空中コンボに活用するといい。

仰身倒腿　相手の胸元へ足を突き出して、そのまま背後へ倒れてしまう中段攻撃。相手のしゃがみⓅや中段攻撃などの迎撃に用いることができ、ヒットした場合はダウンを奪うことができる。また、技を出した後にそのままダウンするため、確定反撃技はダウン攻撃などのダメージの低い技しかない(ただし、スカされた場合は途中で反撃される)。相手の猛ラッシュを受けているときや、場を仕切り直したいときに有効な技となるだろう。

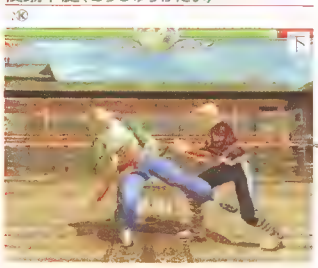
龍尾脚(りゅうびきゃく)

龍尾脚(りゅうびきゃく)

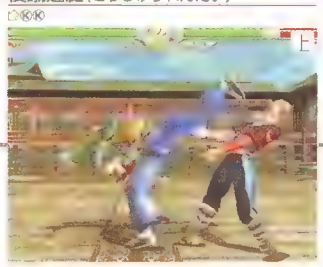
仰穿腿(ぎょうせんたい)



後蹴下腿(こうしゅうかたい)

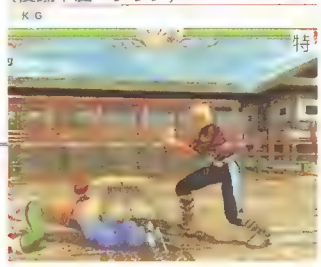


後蹴連腿(こうしゅうれんたい)



(後蹴連腿～ダウン)

(後蹴下腿～ダウン)



空飛双単蹴(くうひそうたんしゅう)

旋子(せんし)

龍尾脚　龍尾脚は二通りのコマンドで出すことができ、この二つは多少異なった性質を持っている。いずれもモーション的には、倒立する感じで蹴りを繰り出す中段攻撃になっているが、⇧Ⓚのほうは攻撃発生が遅く、ヒットすると相手を高々と浮かせ、ダウン時にヘッドスプリングのようなモーションになる。そこへ、仰飲仙手などのコンボを決めることが可能になっているのだ。しかし、⇧Ⓚ+Ⓖの龍尾脚は、技の発生がやや早く、ヒットするとダウンは奪えるものの、⇧Ⓚより遠くへ吹き飛ばすために空中コンボを決めることができない。また、相手のしゃがみⓅをかわす性質も備えているのだ。単体で使うならば⇧Ⓚ、連係技として使うならば⇧Ⓚ+Ⓖという使い分けが有効になる。

仰穿腿　しゃがみⓀ。発生が早くリーチも長い下段攻撃。相手の中段判定の技をよけつつ打撃を与えることもできるが、負わせるダメージは少ない。また、ガードされると、肘系の打撃技や下段投げを反撃技として簡単に決められてしまうので多用は禁物。しゃがみⓅが届かない距離で、相手の動きを止めたいときに有効。

後蹴下腿／後蹴連腿　挑撃から派生できる下～上段攻撃の連撃後下蹴腿を、単体で出すことができる。攻撃判定はもちろん、性質も同様になっており、Ⓖを押すことで自らダウンすることも可能

空飛双単蹴　その場でチョンと飛び跳ねて、相手の顔面へ蹴り技をくらわす。判定は中段攻撃となり、相手のしゃがみⓅなどの下段判定の技をかわしつつヒットさせることが可能になっている。また、技を出したあとにそのままダウンするため、ガード後の相手側の確定の反撃としては、ダウン攻撃などのダメージの低い技しか決められることができなくなっている。場を仕切り直したいときなどに使うと効果を発揮するかもしれない。

旋子　中段攻撃の浴びせ蹴り。ヒットした際は大ダメージを負わせられるが、攻撃発生が非常に遅く、当たる見込みはないものと考えていいだろう。なお、技がヒットすればダウンを奪えるが、同時に自らもダウンする技である。

酔仙手（すいせんしゅ）
P・K

酔仙連脚（すいせんれんきゃく）
P・K・K

酔仙倒立（すいせんとうりつ）
P　K・K・P・K・G

前旋掃腿（ぜんせんそうたい）
（酒1以上）↓↘P・K

連前旋掃腿（れんぜんせんそうたい）
（酒6以上）↓↘P・K・K

連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）
（酒7以上）↓↘P・K・K・K

転身双冲掌（てんしんそうちゅうしょう）
↓↘P+K（飲酒3）

騰空飛天砲（とうくうひてんほう）
（酒8以上）↓↘P　K

撃山旋肘（げきざんせんちゅう）
↓P+K（ため可）

蹌踉笛旋（そうろうてきせん）
P　K

韓湘子（かんしょうし）
P　K P

酔仙手／酔仙連脚　仰飲仙手の2発目を単発で出す酔仙手。中段攻撃で、仰飲仙手同様にコマンドを追加入力することで、中段攻撃の酔仙連脚へ派生することができる。酔仙連脚は、ヒットすればダウンを奪うことができ、ガードされた場合もそのまま自ら倒れてダウン状態になるのでこれといった反撃技はくらうことがない。また、コマンドを追加入力することで、酔仙倒立への移行も可能。

前旋掃腿始動のコンビネーション　酒1杯以上から出せる、下段判定の足払い技。比較的技の発生が早く、ヒットするとダウンを奪えるので使い勝手のいい技だ。また、酒を6杯以上飲んだ状態ならば、コマンドを追加入力することでさらに下段攻撃を出すことができ、酒を7杯以上飲んでいれば同様の技を3発続けて出すことが可能になっているぞ。いずれの攻撃もヒットすればダウンを奪えるが、相手は受け身を取ることが可能なため、1発目がヒットしても2〜3発目が追い打ちとして必ず決まるわけではないので注意しておこう。

転身双冲掌　攻撃発生は遅いが、リーチが長く、相手の上段攻撃をかわす性質を備えている中段攻撃。技がヒットすると、ダウンを奪うと同時に酒を3杯分飲むことができるのが特徴。

騰空飛天砲　酒を8杯以上飲むと出すことができる中段判定の技。比較的攻撃発生が早く、固有技の中で最長クラスのリーチを誇る。ヒットすればダウンを奪えるが、ガードされてしまうと反撃技で大ダメージを負わされるので多用は禁物。

撃山旋肘　低い姿勢で出すこの中段攻撃技は、大抵の上段攻撃をかわすことができる。この技の特徴はため入力ができること。もともと中段攻撃なので、しゃがみ状態にヒットすればダウンを奪えるが、最大までためてから出せば立ちガードの相手をもよろめかせることが可能となっている。

蹌踉笛旋／韓湘子　蹌踉笛旋は技の出がかりで相手の上・中段判定のパンチ系をさばく性質を持つ中段攻撃。そこからコマンドを追加することで、中段の韓湘子へと派生する。ヒットすればダウンを奪えるが、技の性能としてはイマイチだ。

単飛跳撃(たんひちょうげき)
K G

横双手(おうそうしゅ)
K・G P

倒脚(とうきゃく)
↑or↖K・G

(単飛跳撃～張果老)
K+G(押しっぱなし)

旋風掃腿(せんぷうそうたい)
↓or↘K・G

翻身連尖脚(ほんしんれんせんきゃく)
K G

(翻身連尖脚～張果老)
K・G(押しっぱなし)

背倒連旋脚(はいとうれんせんきゃく)
↑K・G

斜側連脚(しゃそくれんきゃく)
(避け中)P+K+G

単飛跳撃／横双手　跳ねた状態から繰り出すソバットのような中段判定の技。比較的攻撃発生が早く、相手の下段攻撃をかわす性質があるので使い勝手はいい。また、追加コマンドを入力することで、そこから中段攻撃の横双手を出すことが可能となっている。1発目がヒットするとダウンを奪うことができ、2発目はしゃがみ状態の相手にヒットするとよろめかせる効果を備えている。なお、単飛跳撃はコマンド入力後にボタンを押し続けることで、張果老へと移行することが可能。

倒脚　逆立ちになり、相手の脳天へ蹴りを決める中段攻撃判定の技。ヒットすればダウンを奪えるが、攻撃発生の遅さゆえに相手の技でつぶされてしまう場合が多いことが欠点だ。一応、タイミングが合えば、下段判定の技をかわしつつヒットするという性能を備えているが、狙ってまで使う技でもないだろう。

旋風掃腿　技のモーションが前旋掃腿とほとんど変わらない下段攻撃。攻撃力は前旋掃腿よりも高いが、攻撃発生が遅いため利用価値は低いだろう。

翻身連尖脚　片足を上げた状態で後退しつつ蹴りを連続で放つ中段攻撃。主に相手が反撃してきそうな場面での迎撃技として使う。ヒットした際はダウンを奪えるが追い打ちは不可能。この技もコマンド入力後、そのままボタンを押し続けることで張果老へ移行することが可能となっている。

背倒連旋脚　背中から倒れる感じで上段判定の蹴り技を繰り出し、そのままダウンする技。相手の上段判定の技をかわしつつ打撃を与える性質を備えている。基本的に守勢で用いる技だが、その後の展開にメリットがないことなどから、必要性は低い技だと考えられる。

斜側連脚　避け中にP+K+Gを入力することで出せる避け攻撃。シュンの避け攻撃は、連続で2発の中段判定の蹴り技を出す。基本的に連続ヒットになっていてダウンを奪えるが、相手との距離が遠い場合は1発しか蹴りが当たらないこともあるので注意しておこう。なお、ガードされると反撃が確定してしまうため、多用は禁物。

後伸避(こうしんひ)

P+K+G

後伸避払手(こうしんひふつしゅ)

P K GP

向側後避(こうそくこうひ)

or P K G

向側後避払手(こうそくこうひふつしゅ)

or P K GP

向側後避双手(こうそくこうひそうしゅ)

or P K GP K

向側前避(こうそくぜんひ)

or P K G

仰飲酒(きょういんしゅ)

P K G 飲酒!

挑撃背転(ちょうげきはいてん)

or P

阿仙廻脚(あせんかいきゃく)

K

後伸避／後伸避払手　後方へスウェーして、相手の技をかわすことが可能な技。また、スウェー中に追加入力することで、上段判定のパンチを出すことができる。しかし、スウェーで移動する距離が短く、スウェーしたにもかかわらず打撃をくらってしまう場面が多いため、使用頻度は低い。

向側後避／向側後避払手／向側後避双手　足位置は関係なく、画面の奥or手前へ、避けとはまた違った特殊な動作で移動することができる。この技は主に相手が反撃してくる場面で使い、相手が直線的な打撃技を出してきた場合は、すべて避けることが可能となっている。また、コマンドを追加入力することで上段攻撃のパンチ攻撃を出すことができ、相手の攻撃をかわした瞬間にダメージを与えられ、カウンターヒットした場合はダウンも奪える。このように打撃に対しては優れた能力を発揮するが、欠点も一つ。移動中に投げられ判定が存在するため、相手が投げ技を選択した場合は吸われるように投げられてしまうのだ。頻繁に使い過ぎるのは問題なので、バレない程度に。

向側前避　特殊移動技。画面の奥、または手前へ移動することが可能になっている。向側後避と違い、移動中に技を出すことができない。また、移動距離は長いものの移動する角度が浅く、簡単につぶされてしまう。硬化も長く、利用価値は低い。

仰飲酒　酒を1杯分飲むことができる特殊行動。モーションはさほど大きくなく、ダウンを奪ったときに飲めば反撃をくらう恐れもない。相手をK.O.して次のラウンドへ切り替わるまでに、最高3杯飲むことができるので忘れないように。

挑撃背転　振り向き攻撃。上段判定の拳撃を繰り出しつつ相手に背を向けることができる。シュンには背を向けた状態から出せる強い技が存在しないので、特段使う理由は見当たらない。

阿仙廻脚　振り向き攻撃。地上と平行に足を突き出した状態でクルリと回転し、相手に背を向ける。攻撃判定が中段ならば多少は使える技になり得たろうが、残念ながら上段判定。あえて利点を挙げる相手の避けをつぶすことがある、という程度。

座盤跌(ざばんてつ)

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

(座盤跌〜立ち)

(座盤跌中)Ⓖor⇨or⇧

宙舞落穿脚(ちゅうぶらくせんきゃく)

(座盤跌中)Ⓚ

栽脛脚(さいけいきゃく)

(座盤跌中)⇦Ⓚ

座飲酒(ざいんしゅ)

(座盤跌中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(飲酒3)

(座盤跌〜横寝)

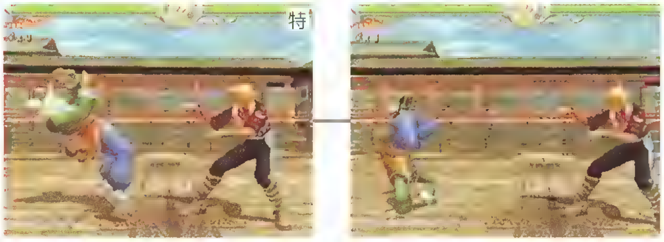
(座盤跌中)⇩⇩

(座盤跌〜転倒立)

(座盤跌中)

宙舞身(ちゅうぶしん)

P K



転倒立(てんとうりつ)

座盤跌からのコンビネーション　あぐらをかいて座り込む座盤跌。座盤跌中は、上段判定の攻撃はもちろん、多くの中段攻撃が当たらないほど姿勢が低くなっているのが特徴。座盤跌から出せる打撃技は、中段攻撃の宙舞落穿脚、下段攻撃の栽脛足の二つ。いずれもヒットするとダウンを奪うことができるが、与えるダメージは低くなっている。また、ガードされると反撃を決められてしまうので、座盤跌からの選択肢に打撃技は考えないほうがいいだろう。座盤跌は、打撃技以外の特殊動作が豊富。⇩⇩というコマンドを入力することで横寝へ移行でき、⇦を入力すると転倒立にも移行することができる。いずれの構えからも打撃技を出すことが可能だ。また、座盤跌中の代表的な特殊動作としては、酒を一気に3杯分飲むことができる座飲酒が挙がる。酒を飲み終えると、通常の立ち状態になってしまうが、労せずして3杯分の酒が飲めるので利用価値は高くなっている。なお、座盤跌中にⒼを押す、またはレバーを⇨or⇧へ入力することで通常の立ち状態に戻ることができる。

宙舞身／転倒立　通常の立ち状態から転倒立の構えへ移行できるコマンドは二つある。宙舞身は後方へバック転する感じで移行。もう一つの⇨⇧⇩⇧⇦入力は、その場でクルリと後転しながら転倒立へと移行する。

転倒立からのコンビネーション　転倒立から出せる打撃技は、倒身連脚、転身酔酒靠、双衝腿の3つ。いずれの技も中段判定となっていて、ヒットすれば必ずダウンを奪うことができる。転身酔酒靠を除く二つの技は、リーチが短く与えるダメージも少ないが、攻撃発生が早いので、酔仙倒立後に反撃を狙ってくる相手に対しては有効。残る転身酔酒靠は、前転してから攻撃するためリーチは長いが攻撃発生は遅くなっている。しかし、前転中は大抵の中段攻撃を避ける性質があるので、中間距離で出すのが有効な技となっている。また、転身酔酒靠がヒットした際は、挑腕撩拳や仰飲仙手といった技で空中コンボを決めることが可能になっているので覚えておくといいぞ。

(転倒立～前方移動)
(転倒立中)⇨

(転倒立～後方移動)
(転倒立中)

(転倒立～立ち)
(転倒立中)Ⓖ

倒身連脚(とうしんれんきゃく)
(転倒立中)Ⓚ

転身酔酒靠(てんしんすいしゅこう)
(転倒立中)Ⓟ+Ⓚ

双衝腿(そうしょうたい)
(転倒立中)Ⓚ+Ⓖ

翻身双仙腿(ほんしんそうせんたい)
(転倒立中)Ⓟ+Ⓖ

横寝(おうしん)

(横寝～立ち)
(横寝中)Ⓖ

涅槃双掃脚(ねはんそうそうきゃく)
(横寝中)⇦Ⓚ

涅槃掃脚(ねはんそうきゃく)
(横寝中)⇩Ⓚ

横寝飲酒(おうしんいんしゅ)
(横寝中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(飲酒3)

転倒立からは、投げ技の翻身双仙腿を狙うことも可能だ。近距離で中段攻撃を恐れて立ちガードをしている相手には決めるチャンスがある。投げ抜けされることもなく、決まれば大ダメージを負わせることができるので狙ってみるといいぞ。打撃技、投げ技を含めると、転倒立からの攻撃行動はこの四つとなる。なお、転倒立中はそのままの状態で前後への移動も可能になっているので忘れないように。

横寝からのコンビネーション1　通常の立ち状態・座盤跌・張果老からは横寝へ移行することが可能になっており、横寝から出すことができる攻撃は、下段攻撃が二つと中段攻撃が一つとなる。

前者の一つ目は、涅槃双掃脚。この技は、攻撃発生が遅くなっているが、蹴り技を2発連続で出し、ヒットするとダウンを奪える。また、攻撃後に再び横寝に移行するのが特徴。もう一つの下段攻撃である涅槃掃脚は、攻撃発生が早く、技を出し終えると立ち状態へ戻るようになっている。もちろん、技がヒットしたときはダウンを奪うことができるので、そのまま起き上がりを攻めにいくことが可能になっているぞ。残る中段攻撃については、次ページの説明を参照してほしい。

横寝中の特殊動作は横寝飲酒。座飲酒と同様、寝た状態で酒を3杯分飲むことができる。なお、座飲酒の場合は酒を飲み終えると強制的に立ち状態に戻ってしまうが、横寝飲酒は酒を飲み終えても横寝を維持するのが特徴。そのため、余裕があれば好きなだけ酒を飲むことも可能になっているぞ。

涅槃旋脚(ねはんせんきゃく)
(横寝中)Ⓚ

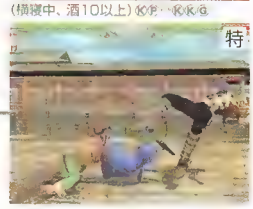
涅槃蹴捶(ねはんしゅうすい)
(横寝中)Ⓚ+Ⓟ

仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)
(横寝中)Ⓚ+Ⓟ+Ⓚ

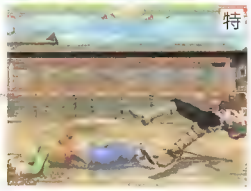
涅槃連撃腿(ねはんれんげきたい)
(横寝中、酒10以上)Ⓚ+Ⓟ→Ⓚ

涅槃連撃下腿(ねはんれんげきかたい)
(横寝中、酒10以上)Ⓚ+Ⓟ→Ⓚ→Ⓚ

(涅槃連撃下腿～ダウン)
(横寝中、酒10以上)Ⓚ+Ⓟ→Ⓚ→Ⓚ+Ⓖ



(涅槃連撃腿～ダウン)
(横寝中、酒10以上)Ⓚ+Ⓟ→Ⓚ+Ⓖ



張果老(ちょうかろう)
(特定の技から移行)

(張果老～前方移動)
(張果老中)

(張果老～後方移動)
(張果老中)

横寝(おうしん)
(張果老中 or

横掃仙撃(おうそうせんげき)
(張果老中)Ⓟ

側端仙蹴(そくたんせんしゅう)
(張果老中)Ⓚ

前旋掃腿(ぜんせんそうたい)
(張果老中)Ⓚ+Ⓖ

座盤跌(ざばんてつ)
(張果老中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

酔仙倒蹴掃撃(すいせんとうしゅうそうげき)
(張果老中)Ⓟ+Ⓖ

横寝からのコンビネーション2　横寝から直接出すことができる唯一の中段判定の技、涅槃旋脚。ここからコマンドを追加入力することで、最高4発の技を出せるようになっている。これらの連係は、3発目がヒットするとダウンを奪う。3発目以降は、攻撃後に自らダウンすることが可能となっているので、ガードされた場合も反撃をくらう恐れは少ない。そのため、2発目の上段部分で連係を止めずに最後まで出し切るほうが有効だ。酒を10杯以上飲んでいる場合は、3発目に下段攻撃の涅槃連撃腿へ派生することが可能になる。この涅槃連撃腿は、単体の後蹴下腿と同様の性質を持ち、追加コマンドを入力することでさらに上段攻撃の涅槃連撃下腿を出すことが可能。涅槃連撃腿から連続でヒットする。また、Ⓖを押せば自らダウンできる。張果老からのコンビネーション　片足を持ち上げて構える張果老からは、上段判定の横掃仙撃、中段判定の側端仙蹴、下段判定の前旋掃腿、そして投げ技である酔仙倒蹴掃撃の各攻撃を出すことが可能になっている。前旋掃腿はヒットすれば、必ずダウンを奪えるが、側端仙蹴はカウンターヒット時のみダウン。だが後者は、しゃがみ状態の相手にヒットするとよろめかせることができ、そこに横掃仙撃を確定でヒットさせて強制的に振り向かせられる。投げ技の酔仙倒蹴掃撃は、投げを決めた後自動的に横寝へ移行することが特徴だ。

このように張果老は、出せる技の数こそ少ないものの、上・中・下の各属性の打撃技、そして投げ技までも備えている。加えて、横寝と座盤跌への移行もできるようになっているぞ。なお、張果老中にレバーを前後に入力することで、構えた状態のまま素早く前後の移動が可能となっている。

酔歩転身肘（すいほてんしんちゅう）

Ⓟ+Ⓖ（飲酒5）

転身倒襲裏肘（てんしんとうしゅうりちゅう）

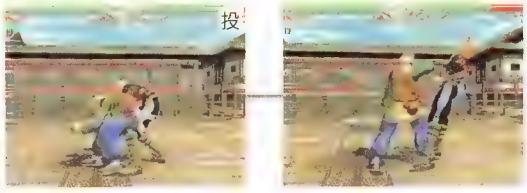
（敵の横）Ⓟ＋Ⓖ

権鐘離（かんしょうり）

（敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ（飲酒5）

背倒裏肘（はいとうりちゅう）

（敵に背を向け、酒5以上）Ⓟ＋Ⓖ

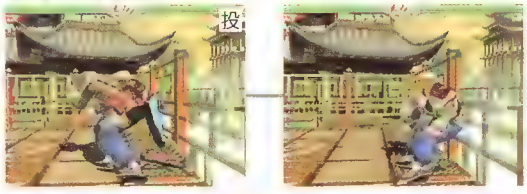


倒襲裏肘（とうしゅうりちゅう）

Ⓟ＋Ⓖ

倒襲裏肘（とうしゅうりちゅう）

Ⓟ＋Ⓖ（飲酒5）



転身繰胯（てんしんそうこ）

Ⓟ＋Ⓖ

転身繰鶏脚（てんしんそうけいきゃく）

（酒6以上）Ⓟ＋Ⓖ

豪杯旋舞（ごうはいせんぶ）

（酒10以上）Ⓟ＋Ⓖ or Ⓟ＋Ⓖ（飲酒6）

酔歩転身肘／転身倒襲裏肘　酔歩転身肘を決めると酒を5杯飲むことができ、体力ゲージ約1／5のダメージを与える。酒を6杯以上飲むまではメインの投げ技と捉えていいだろう。だが、使用頻度が高く、レバー入力も必要としないことから、投げ抜けされる確率も高くなっている。投げ抜け後は前転で逃げることも可能だが、相手キャラによっては打撃と背後投げの二択を仕掛けられてしまう。転身倒襲裏肘は、主に避け後に決められる横投げ。こちらは酒を飲まない。

権鐘離　相手の背後から決めることが可能な投げ。与えるダメージは比較的少ないが酒を5杯分飲むことができるので、チャンスには決めておきたい。

背倒裏肘　シュンには、相手に背を向けた状態専用の投げ技が用意されている。ただし、酒を５杯以上飲んでいない場合は、投げモーションは出るものの実際に投げを決めることができないので注意するように。

倒襲裏肘　酒を飲むこともなく与えるダメージも比較的少ないことから、使用率は低くなり、それゆえ投げ抜け率が最も低い投げ技になっている。だが、相手の背後に壁があるときは自動的に壁投げに変更され、その場合は酒を5杯飲むことができるので、状況によってしっかりと使い分けられるようにしておこう。

転身繰胯　この投げ自体でダメージを与えることはできないが、背後に回り込んだ後挑腕撩拳を確定で決めることができ、そこからの空中コンボでダメージを与えることが可能だ。

転身繰鶏脚　酒を6杯以上飲んでいる状態で出せる投げ。相手の股を潜るときにダメージを与え、かつ背後へ回り込んでから固有技の仰飲仙手が確定ヒットするため、大ダメージを負わせることができる。積極的に狙っていくべき投げ技になる。

豪杯旋舞　酒を10杯以上飲んだ状態から出すことが可能。与えるダメージはゼロだが、決めると2杯分の酒を飲む。コマンド入力が難しいこと、投げ抜けコマンドが倒襲裏肘と重複していることから、無理に狙っていく必要はないと思われる。

LION RAFALE
リオン・ラファール

Fight Style Tourou-Ken
Stature 171cm
Weight:63kg
Country:France

統捶(とうすい)
Ⓟ
上

勾手連捶(こうしゅれんすい)
Ⓟ,Ⓟ
上

連環穿掌(れんかんせんしょう)
Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ
上

盤肘(ばんちゅう)
↑+Ⓟ
中

盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)
↑+Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ
中

連捶腿(れんすいたい)
Ⓟ,K
上

連捶磨盤手(れんすいまばんしゅ)
Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ
上

箭疾歩(せんしっぽ)
↑+Ⓟ
中

連捶掃手(れんすいそうしゅ)
Ⓟ,Ⓟ,↓+Ⓟ
下

疾歩昇穿手(しっぽしょうせんしゅ)
↓↑+Ⓟ
中

流星勾手撃(りゅうせいこうしゅげき)
Ⓟ
中

流星勾手連撃(りゅうせいこうしゅれんげき)
Ⓟ,Ⓟ
中

下統捶(かとうすい)
Ⓟ
下

統捶から始まる連係　統捶から始まるコンビネーション技は、連環穿掌、連捶掃手、連捶磨盤手、連捶腿の四つ。統捶が当たれば、連環穿掌と連捶腿は連続ヒットするが、どちらもガードされると、投げ反撃が確定してしまう。むやみに振り回さず、こちらの打撃反撃が確定する状況などで使おう。統捶を攻撃の初手として使う場合は、3段目が下段攻撃になる連捶掃手がオススメ。ディレイもかかるので、うまく活用すればヒット率はアップする。連捶掃手がヒットし、相手がダウンしたら前掃腿で追い打ちが可能だが、受け身を取られる可能性があるので、軌腿で止めて相手の起き上がりに備えたほうが無難だ。受け身を取られたら、相手の起き上がりに投げや打撃を重ねておこう。

　連捶磨盤手は攻撃発生が遅く、上段攻撃なので当たるのはまれだが、ヒットしたときは相手が特殊なダウン状態になり、さまざまな追い打ちを入れることができる。例えば、しゃがみⓅ→前掃腿、しゃがみⓅ→連三捶盤肘(or斧刃連端脚)などだ。使うならこれらの追い打ちを必ず狙っていこう。

箭疾歩　素早く突進して相手を突く箭疾歩。『VF4』では、ヒットすると前のめりに崩れるダウンになるので追い打ちが可能になった。簡単に入れられるのは前掃腿だが、自信があるなら斧刃連端脚がいい。ちなみに箭疾歩の箭は、「矢」の意味を持つ。

疾歩昇穿手　しゃがみ状態からアッパーに似た技を繰り出し、カウンターヒットすれば相手を浮かせることができる。足位置がハの字の場合はしゃがみⓅ→疾歩昇穿手の連係が非常に強く、相手のしゃがみⓅや肘系の技をくぐって攻撃するのだ。

流星勾手撃／流星勾手連撃　『VF4』で追加されたリオンの新技のひとつ。手を振りかざして突く技で、初段にはさばき性能がついている。ただ、さばける技は回転系以外の、上・中段Ⓚ系のみ。ミドルキックやヒザを多用する相手には使ってもいい。1段目がヒットすれば2段目まで連続ヒットするが、1段目で止めておけばヒット時に崩れダウンになるので、斧刃連端脚などで追い打ちを入れることができるぞ。

背転勾手(はいてんこうしゅ)
↓Ⓟ

連旋背勾手(れんせんはいこうしゅ)
↓Ⓟ Ⓟ

転身螳螂連脚(てんしんとうろうれんきゃく)
↓Ⓟ P K

進歩螳螂掃手(しんぽとうろうそうしゅ)
P

穿陰掌(せんいんしょう)
P

落撃掌(らくげきしょう)
P P

掃勾手(そうこうしゅ)
↓ P

連掃勾手(れんそうこうしゅ)
↓ P Ⓟ

騰撃捶(とうげきすい)
P

騰撃連捶(とうげきれんすい)
P P

穿心腿(せんしんたい)
K

連旋腿(れんせんたい)
K K

弾腿(だんたい)
K

転身螳螂連脚　低い体勢で前に進みながら攻撃を繰り出す技で、初段が当たれば2段目までは連続ヒット。3段目の中段キックはディレイがかかるので、たまに出すとヒット確率が上がる。2段目までは反撃を受けないので、立ち合いに使えなくはない。

進歩螳螂掃手　下段判定の箭疾歩といった感じの技で、当たれば崩れダウンとなる。相手キャラによっては崩れたところに斧刃連端脚が入るが、タイミングがシビアなので、難しいと感じたら↓Ⓟのダウン攻撃で確実にダメージを与えておこう。

穿陰掌／落撃掌　相手の顎を突き上げてから打ち下ろす2段技。穿陰掌がカウンターでヒットしたときのみ、落撃掌まで連続ヒットする。また、落撃掌がヒットしたときは特殊なダウン状態になり、斧刃連端脚などの技で追い打ちが可能だ。ただ、穿陰掌がカウンターか否かを見てから落撃掌を出すのは難しい。落撃掌をガードされると投げで反撃を受けるので、基本的には穿陰掌で止めて使おう。穿陰掌がカウンターヒットしたときは投げが非常に入りやすいので、狙うのもアリだ

連掃勾手　しゃがみ状態から前に踏み出しつつ下段パンチを出す技だが、ヒットしても非常に不利。下段投げを持っているキャラには、ヒットしているにも関わらず下段投げで反撃される。残り少ない相手の体力を削るくらいしか使い道がない。

騰撃連捶　少し後ろに下がりながら、素早い下段パンチを繰り出す技。体が一度後ろに下がるため、相手の攻撃をかわす能力がある。リーチも長く使いやすいのだが、連掃勾手と同じく、ヒットしても下段投げによる反撃が確定してしまうほどスキが大きいので、多用は禁物。手が届くギリギリの間合いで使えば反撃を受けることはないが、どうしてここまでスキが大きいのか……

連旋腿　上段の2段蹴りを出す技。単発でいきなり使う場面は少ないが、もし使うのならば穿心腿後にディレイをかけて連旋腿まで出すようにすれば、ヒットする確率は上がるはずだ。

弾腿　中段判定の技で、しゃがんでいる相手にヒットするとよろめく。リーチはあるが発生が遅い。

軌腿(あつたい)
K

前掃腿(ぜんそうたい)
・・K・K

勾手提膝(こうしゅていしつ)
K

登旋腿(とうせんたい)
・・K・K+G

斧刃脚(ふじんきゃく)
K

斧刃連端脚(ふじんれんたんきゃく)
K・K

旋風腿(せんぷうたい)
K

掛統腿(かとうたい)
K・K

穿弓腿(せんきゅうたい)
K

閃転空脚(せんてんくうきゃく)
・K

双耳旋風(そうじせんぷう)
Ⓟ+K

軌腿からのコンビネーション　軌腿からもう一度下段の蹴りを繰り出すのが前掃腿で、上段回し蹴りに派生するのが登旋腿。軌腿は攻撃判定が低い位置にあるので、いろんな局面での追い打ち技として重宝する。ただ、軌腿がヒットしても前掃腿までは連続ヒットせず、ガードされると手痛い反撃を受けるので、単独で用いるにはイマイチ頼りない技だ。登旋腿も単発の技としては使いにくい技だが、軌腿での追い打ち後の立て直しに使うことができる。例えば、軌腿から前掃腿の間に受け身を取られると、前掃腿の硬化中に反撃を受けてしまうが、軌腿後に登旋腿を出しておけば、受け身を取られても、その後の起き攻めに移行できるのだ。軌腿からの技は追い打ち限定と考えよう

斧刃連端脚　ジャンプしながら2段蹴りを出す中段攻撃。モーションが大きいため、単発の技としていきなり使うのは若干キビしいが、空中コンボやバウンドコンボに用いる技としては非常に優秀。「崩れ」を始め、さまざまなダウン状態からこの技で拾うことができるので試してみてほしい

旋風腿／掛統腿　ちょこんとジャンプして回転しながら蹴りを繰り出す技。旋風腿は相手の下段攻撃をかわす能力に優れているので、しゃがみⓅなどに合わせていくといい。軽いキャラに旋風腿がカウンターでヒットしたときは、流星勾手連撃や斧刃連端脚が入るので覚えておこう。

穿弓腿　ダウンを奪える下段攻撃の中ではリーチが長く、コマンドも簡単なので使いやすいが、相手の立ちⓅにも止められてしまうので、連係に組み込むのには向かない。同じ下段攻撃なら、姿勢も低く威力も同程度の後掃腿のほうがいいだろう。

双耳旋風　両手を振りかざして打ち下ろす中段攻撃。ヒット後は特殊なダウン状態になるので、追い打ちが可能だ。有効な使い方としては、しゃがみⓅをガードされた後、少し下がって出すといい。こちらのしゃがみⓅをガード後、しゃがみⓅを打ち返してくる相手に対して、面白いほど当たってくれる。仮にガードされても反撃を受けることはないので、いろいろな局面で使ってみよう。

偸歩掃手(とうほそうしゅ)

P＋K

転身偸歩双手(てんしんとうほそうしゅ)

↓Ⓟ＋Ⓚ

転身偸歩双手脚(てんしんとうほそうしゅきゃく)

P＋K,K

右勾心(うこうしん)

↓↘Ⓟ＋Ⓚ

流星連勾手(りゅうせいれんこうしゅ)

→↘Ⓟ＋Ⓚ,Ⓟ

連三捶盤肘(れんさんすいばんちゅう)

←↙Ⓟ＋Ⓚ,Ⓟ,P

転身偸歩双手(正面構え)

↓↘Ⓟ＋Ⓚ

泰山双勾手(たいざんそうこうしゅ)

P＋K、(ため可)

※上(ため時、中)

縦跳穿掌(じゅうちょうせんしょう)

P＋K

倒歩背掃手(とうほはいそうしゅ)

P＋K

斜歩斜掃捶(しゃほしゃそうすい)

P＋K

転身偸歩掃手　偸歩掃手系の新技で、ここからさまざまな連係が存在する。転身偸歩掃手は中段攻撃なのだが、技を出し終わると相手に背を向けた状態になるのが大きな特徴。ここから下段の振り向き攻撃を出せば有効な連係となる。また、技を出した後レバーを後ろに入れておくと正面を向いた状態に戻すことができ、そこから別の技を連係させていくこともできるぞ。転身偸歩掃手から派生するもう一つの連係が転身偸歩掃手脚。転身偸歩掃手の後に中段蹴りを出すのだが、足位置平行のときに出すと投げによる反撃を受けるので注意したい。1段止めで下段の振り向き攻撃にいくか、2段目の中段攻撃まで出すかの二択を迫ろう。

連三捶盤肘　素早いパンチから盤肘につながる新技で、判定は上→中→特殊下段。コマンドは若干難しいが、慣れれば問題はない。3段目の盤肘は立ちでもしゃがみでもガードされてしまうが、カウンターヒットしたときには崩れダウンになるので、ここに追い打ちが可能だ。3段目の盤肘にディレイをかけて出せば、カウンターヒットする確率が上がるので、うまく活用していきたい。

泰山掃勾手　一度身を退いてから繰り出す技で、相手の上段攻撃をかわしつつ攻撃することが可能。また、今回はため攻撃になっており、ためたときは中段攻撃へと変化する。しゃがみⓅの差し合いに交ぜていくと効果を発揮する技となった。

倒歩背掃手　低い姿勢で、相手の足を手で払う下段攻撃。威力はないが、非常に姿勢が低いので、相手の技をくぐって攻撃できる。ヒットしたらダウンを奪え、相手が受け身を取らなければ軌腿などの追い打ちが入るので侮れない技。しつこい下段でダウンを奪い、受け身をとらせて起き攻めするのが『VF4』での基本的な闘い方の一つだ。

斜歩斜掃捶　相手の側面に回り、足を手で払って倒す技。この技の特徴は、避け能力が非常に優れているということ。攻撃連係の合間に組み込んでいけば、間違いなくダウンを奪ってくれる頼もしい技となった。威力はないが、ダウンさせることに意味があるので気にせず使おう。

旋風落脚（せんぷうらくきゃく）
Ⓚ＋Ⓖ

旋風背双手（せんぷうはいそうしゅ）
Ⓚ＋Ⓖ・Ⓟ

転身撩陰脚（てんしんりょういんきゃく）
Ⓚ＋Ⓖ

旋風背双手（せんぷうはいそうしゅ）
Ⓚ＋Ⓖ・Ⓟ

後掃腿（こうそうたい）
Ⓚ＋Ⓖ

旋風踵脚（せんぷうしょうきゃく）
Ⓚ・Ⓖ・Ⓚ

疾地掃腿（しっちそうたい）
Ⓚ＋Ⓖ

前掃転身脚（ぜんそうてんしんきゃく）
Ⓚ＋Ⓖ

旋風落脚　モーションの大きい浴びせ蹴りから三つの技へと派生が可能。旋風落脚で止めた場合は、背を向けた状態になるのが特徴だが、ここで止めるよりも派生技を出したほうが強いので、1段止めからの連係はあまり考えなくていいだろう。旋風落脚から旋風背双手への派生は二つあり、モーションはまったく同じ中段攻撃だが、レバー方向を変えることで技の出し終わりに正面を向くか、背を向けるかを選べる。□Ⓟは正面、□Ⓟは背向けとなるので状況によって使い分けるといい。旋風踵脚は下段蹴りへの派生で、この技も背を向けた状態になる。各種振り向き攻撃を交ぜて攻撃すれば、かなり有効な連係を組み立てられるはず。

転身撩陰脚　前方に進みながら中段回し蹴りを出す技。突進力があるので起き上がり蹴りの届かない位置から攻撃することができる。下段攻撃の疾地掃腿と対をなす技で、中段と下段の二択が可能。

後掃腿　ダウンを奪える下段攻撃の中では最も威力があり、非常に使いやすいのが後掃腿だ。姿勢が低く、相手の上段をかわしつつ攻撃できるのが強力で、回転系の技なので避けをつぶせるのも魅力的だ。ガードされると下段投げや中段攻撃で反撃を受けるが、それは下段回し蹴り系の技の宿命なので、気にせず使っていこう

疾地掃腿　地面を滑るように突進する、非常に射程距離の長い下段回し蹴り。単発で出すとガードされやすいので、中間距離から相手の受け身後を狙ったり、起き上がり蹴りをかわすように使うと効果を発揮する。似たように突進する技の転身撩陰脚は中段攻撃なので、一応、中間距離から二択を迫ることができる。

前掃転身脚　低い姿勢で、体を目一杯伸ばして蹴る新技の下段攻撃。非常にリーチが長く、かなり遠い場所から攻撃が届くのが印象的。カウンターヒット時はダウンさせることができ、技を出し終えると背を向けた状態になるのが特徴だ。ノーマルヒット時はダウンを奪えないが、振り向き下段攻撃へ派生できるのが強み。リーチを活かして中間距離からどんどん使っていこう。

磨盤手（まばんしゅ）
（避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

斜前歩（しゃぜんほ）
or（避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

斜後歩（しゃこうほ）
Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

穿掌背転（せんしょうはいてん）
Ⓟ

後蹴腿（こうしゅうたい）
Ⓚ

下旋腿背転（かせんたいはいてん）
Ⓚ＋Ⓖ

垂翔後脚（すいしょうこうきゃく）
（壁が前）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

壁回翻脚（へきかいほんきゃく）
（壁が前）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

磨盤手　今回、リオンの避け攻撃に抜擢された磨盤手。ただ、相手の技を避けたときに磨盤手を出しても、攻撃発生が遅いのでガードされるうえ、上段攻撃なのでしゃがまれると当たらないという欠点がある。ほかのキャラの避け攻撃に比べてかなり弱いので、避けた後は投げや別の打撃技で攻撃したほうがいい。ヒット時は特殊なダウン状態になるので斧刃連端脚などが一応入るが、無理に使う程の技でもないので忘れてしまってもいい。

斜前歩　斜め前方に移動する技。移動するだけの技なので攻撃判定はなく、レバーを斜め上方向に入力すると奥に、斜め下は手前に移動するようになっている。使いどころが難しい技ではあるが、下段と回転系以外の攻撃であれば、ほとんどかわすことができるのでうまく使いたい。しゃがみⓅをガードされた後の反撃に対して斜前歩を使えば、多段攻撃系以外の技は大抵よけてくれるぞ。

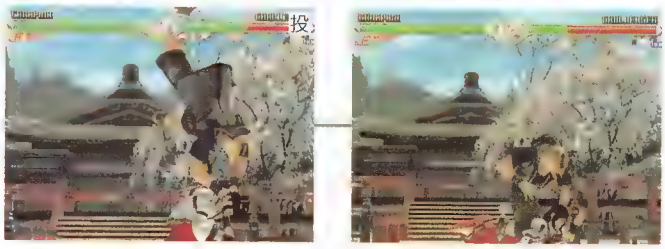
斜後歩　斜前歩が前に移動するのに対して、後方に移動するのが斜後歩だ。移動する方向は、リオンの背中側なので覚えておくといい。斜後歩は斜前歩に比べて、移動距離が長いのが特徴。リングアウトを避けたり、相手の攻撃連係を避けることもできる。感覚として、斜前歩はオフェンシブに、斜後歩はディフェンシブに用いるといい。

振り向き攻撃各種　旧技として残っている振り向き攻撃は、穿掌背転、後蹴腿、下旋腿背転の三つ。どの技も上段攻撃なのだが、後蹴腿だけはノーマルヒットでも相手を浮かせられるので、使うならばこの技がオススメ。後蹴腿で浮かせた後は背身尖掌→斧刃連端脚が入るので、与えるダメージも大きい。ラウンド開始時や避けた後に使おう。

垂翔後脚／壁回翻脚　壁を使った新技で、壁が前にあり、ほぼ密着していれば出すことができる。垂翔後脚は、壁に駆け上がった後に跳ね返って蹴りを出す技。中段攻撃でガードした相手をよろめかせる効果を持っている。壁回翻脚は、壁に登って宙返りし、近くにいる相手の背後に回る技。特殊移動技なので、攻撃判定は存在しない。どちらの技も見栄えはするが、実戦での使用頻度は低い。

破刀手秋腿(はとうしゅしゅうたい)
P＋G

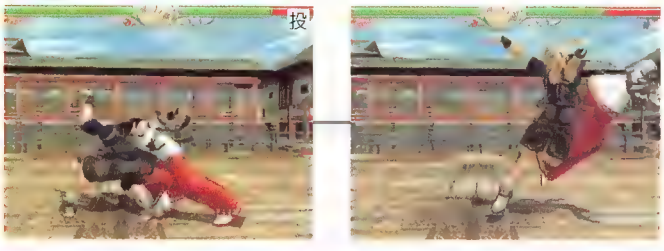
翻身提膝(ほんしんていしつ)
(敵の横)Ⓟ＋Ⓖ



連勾手背襲(れんこうしゅはいしゅう)
(敵の背後)Ⓟ＋Ⓖ

登山翻車脚(とざんほんしゃきゃく)
↓↘Ⓟ＋Ⓖ

採取砲靠(さいしゅほうこう)
P＋G



貼身双勾手(てんしんそうこうしゅ)
P＋G

七星天分肘(しちせいてんぶんちゅう)
↘Ⓟ＋Ⓖ

擺下尖転(はいかせんてん)
↘Ⓟ＋Ⓖ

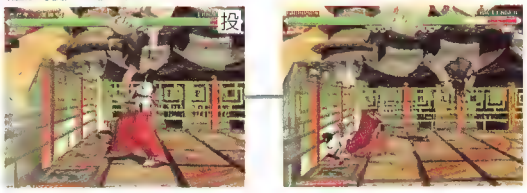
各種投げ技について　多彩な投げ技を持つリオン。正面からの投げ技で、どれが一番ダメージを与えられるのか検証してみたところ、①貼身双勾手、②破刀手秋腿・七星天分肘・採取砲靠・飛転双空脚、③七星跳飛捕蝉、④登山翻車脚、という結果になった(擺下尖転は直接ダメージを与える技ではないので、ここでは除外した)。

投げ技単体のダメージを見ると上記のようになるが、投げ後のダウン攻撃や追い打ちまで計算に入れると、この順位はまったく変わってくる。破刀手秋腿は⇩Ⓟのダウン攻撃が確定し、七星天分肘は⇩Ⓟのダウン攻撃が確定。登山翻車脚は斧刃連端脚で追い打ちできるので、これらの総合ダメージを比較すると、①破刀手秋腿、②登山翻車脚、③七星天分肘、④貼身双勾手、⑤採取砲靠・飛転双空脚、⑥七星跳飛捕蝉の順になるのだ。結果的に破刀手秋腿が一番威力のある投げ技となるので、メインの投げとして積極的に狙い、投げ抜けされるようであれば七星天分肘や貼身双勾手なども使っていこう。

投げ抜けされたときの状況は、総じて若干不利な状況で仕切り直しといった感じなのだが、七星天分肘を抜けられたときのみ、リーチの長い打撃での反撃が確定してしまうので注意したい。側面投げの翻身提膝は、投げ後に⇩Ⓟのダウン攻撃が確定するので忘れずに入れておこう。背後投げの連勾手背襲は狙ってできる投げ技ではないが、チャンスがあれば使っていこう。

飛転双空脚(ひてんそうくうきゃく)

飛転双空脚(ひてんそうくうきゃく)
(壁が背後)



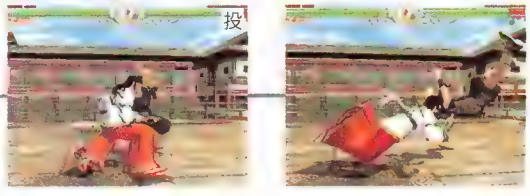
七星跳飛捕蝉(しちせいちょうひほぜん)

七星跳飛捕蝉(しちせいちょうひほぜん)
(壁が前)

撲歩(ぼくほ)

翼進(よくしん)

落首双手(らくしゅそうしゅ)



翼進(よくしん)

落首断腿(らくしゅだんたい)

壁投げ各種　飛転双空脚と七星跳飛捕蝉は、壁付近で出すことで、通常よりも大きいダメージを与えることができる。しかも壁投げの飛転双空脚はダウン攻撃が確定し、ゲージ約半分の体力を奪うことができるので、覚えておきたい。

撲歩からの投げコンボ　『VF4』から追加された投げが、この撲歩からの投げコンボだ。撲歩はほかの投げと異なり、モーションが大きいキャッチ投げ(24ページ参照)に属する。立っている相手にしか決めることができないが、つかめば、そこから投げコンボが発動できる。撲歩後、レバーを上か下に入力すると、相手の側面に移動する。これを翼進といい、どちらか好きな方向を選択することが可能だ。ここまではダメージが与えられない技だが、この後は各種打撃技や投げを出すことが可能。翼進後、追加コマンドの投げに移行した場合、落首双手と落首断腿という固有モーションの横投げになる。これらは翼進でどちら側に移動したかによって変化し、相手の背中側に移動した場合は落首双手、腹側に移動すると落首断腿になる。どちらの投げも威力は変わらないが、落首断腿で投げた後はダウン攻撃が確定するので、非常においしい。足の位置を見分けられるなら、必ず落首断腿で投げるようにしたい。一応、この横投げには投げ抜けポイントがあるのだが、早めのコマンド入力が必要なので、さほど問題はない。

梅小路 葵 うめのこうじ あおい

Fight Style:Aiki Ju-Jutsu
Stature 162cm
Weight:47kg
Country:Japan

打突(だとつ)
P

二連突(にれんとつ)
P P

二連突横肘(にれんとつおうちゅう)
P P P

連突小太刀(れんとつこだち)
P P P K

連突小太刀～天地陰陽(てんちいんよう)
P P P K P K G(押しっぱなし)

掌蹴り重ね(しょうげりがさね)
P K

二連突釘脚(にれんとつくぎきゃく)
P P K

連突草薙(れんとつくさなぎ)
P P P K

連突草薙～天地陰陽(てんちいんよう)
P P P K P K G(押しっぱなし)

二連突横打(にれんとつおうだ)
P P P

連突絹車(れんとつきぬぐるま)
P P P P

「寸止め」について

葵の持つ特定の技は、攻撃判定が発生する前に⊖を押すことで、その動作を途中で止めることができる。これを「寸止め」と呼ぶ。写真右上にある「寸」のマークは、その技が寸止め可能であることを表している。

中段肘当(ちゅうだんひじあて)
P

旋桜(つむじさくら)
P P

衣車(ころもぐるま)
P P

下段掌打(げだんしょうだ)
P

掌蹴り重ね／二連突横肘　連続ヒットするため、スキのある相手の技をガードしたときの反撃として使っていく。ただし、これらが反撃として成立するときは、投げ技でほぼ反撃できることもまた事実。ダメージは大きいが抜けられる可能性のある投げ技を選ぶか、手堅くダメージを与えることのできる掌蹴り重ねを選ぶかをよく考えよう。

連突小太刀　二連突横肘から膝蹴りを繰り出す連係技で、主に空中コンボに使っていく。なお、膝蹴り部分は中段判定だが、しゃがみガード中の相手にダメージを与えることはできない(それどころか反撃を受ける可能性すらある)ため、連突草薙との二択として使うには不向きである。派生技の天地陰陽についてはP.151参照のこと。

連突草薙　4発目の下段回し蹴りは単発技の草薙とは異なり、ノーマルヒット時もダウンを奪える。無論、ガードされると甚大なスキがあるため、4発目まで出し切った後は天地陰陽へと派生させ、相手の反撃をけん制するのがセオリーだ。

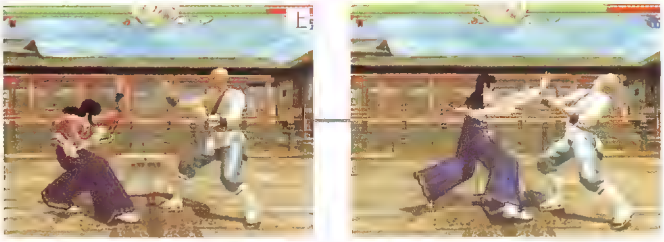
連突絹車　二連突から2連続で手刀を繰り出す。3・4段目の性能は横周肘当てと酷似しているが、こちらは3・4段目のどちらも寸止め可能といった違いがある。また、合計ダメージが大きく、空中コンボに組み込みやすいのもポイント。浮きの高さや足位置によって連突小太刀と使い分けよう。

旋桜　葵の主力となる連続肘打ち。1段目は発生が早く、ガードされても反撃を受けることはない。2段目まで出す場合は、1段目から最速でつなげば必ず連続ヒットするが、こちらはガードされると投げ技による反撃を受ける恐れがある。また、2段目を寸止めするとスキがほとんどないため、続けて両止や雷刃破を出せばカウンターヒットを狙いやすい。上級者はこれらに加えて、1～2段目とも半回転系の技に属すること(1段目が葵の腹方向への避けに、2段目が背中方向への避けに強い)、1段目をしゃがんでいる相手に当てるとよろけること、2段目がカウンターヒットするとこちらのほうが先に動けることも覚えておきたい。

衣車　大きく踏み込む肘打ち。寸止め可能で、ガ

上段の当て（じょうだんのあて）

Ⓟ



扇払い（おうぎばらい）

P

重ね当て（かさねあて）

P

天開（てんかい）

P（ヒット時）P+G

両止（りょうし）

P

脛砕き（すねくだき）

P

袖伸剣（そでしんけん）

P

袖伸剣～天地陰陽（てんちいんよう）

P P・K・Ⓖ（押しっぱなし）

ードされても反撃を受けない(壁際を除く)。
下段掌打　防御の要となる技。カウンターヒット時は合気投げを狙う絶好のチャンスとなる。
上段の当て　発生の遅い上段パンチだが、技がある程度まで出ていれば相手の技を「さばく」ため、不利な状況からでも使っていける。技のスキが小さく、ヒットさせれば先に動けるのも利点だ。さばける技は、回転系、ジャンプ系、両手＆体当たり系を除く上・中段攻撃のほとんど。なお、距離によっては、さばきに成功しても技が空振りしてしまうこともあるが、このとき相手は長時間動けない。間髪入れず旋桜や重ね当て(近距離時)を出せば、なんと動けない相手にヒットすることも。
扇払い　上段の当てと同じく、さばき効果を持った上段パンチ。こちらは打撃技をさばける時間こそ短いものの、技の発生が早く、たとえガードされても相手より先に動けるというメリットがある。
重ね当て　2発目がヒットした瞬間に追加コマンドを入力すれば、天開へと派生して大きなダメージを狙える。重ね当て自体の発生は遅いが、ガードされても距離が離れて反撃を受けにくいため、相手の受け身に対して重ねていくといいだろう。
両止　発生の早さは折り紙付き、かつガードされても反撃を受けない。特筆すべきはカウンターヒット時に「崩れダウン」が発生すること。崩れダウン中の相手には雲蹴りや下段投げで追い打ちが可能。なお、両止・上段の当て・扇払いの三つは立ち状態でないと出せないことも覚えておこう。
脛砕き　発生の遅い下段攻撃で、ガードされると上段投げで反撃を受けてしまう。カウンターヒット時は葵側がかなり先に動ける。
袖伸剣　攻撃属性は中段だが、しゃがみガード中の相手にはダメージを与えることができない。カウンターヒット時は相手が浮き、連突小太刀や連突絹車などで空中コンボが狙える。一応、技終了時に天地陰陽へと派生させることもできるが、相手が浮いたときにコンボチャンスを失ってしまうので、こちらはあまりオススメできない。ガードされたときのスキは小さめだ。

無双破(むそうは)

⬇ Ⓟ

袖車(そでぐるま)

⬇Ⓟ(カウンターヒット時)Ⓟ+Ⓖ

下段蹴り当(げだんけりあて)

K

中踵蹴り(なかかかとげり)

K

踵切り(かかとぎり)

K

雷刃破(らいじんは)

Ⓚ

雲蹴り(くもげり)

K K

上蹴り(うえげり)

K

鎖鎌(くさりがま)

K K

雷刃破〜天地陰陽(てんちいんよう)

ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ(押しっぱなし)

無双破　カウンターヒット時に追加コマンドを入力すると袖車に派生してダメージが増加し、ダウンも奪える。必ず追加入力までワンセットで入れるクセをつけておくこと。しかし、無双破の真の恐ろしさは、その「姿勢の低さ」にある。葵側がしゃがみⓅをガードさせた後に出しても、相手が打ち返してきた肘打ち系の中段攻撃やしゃがみⓅ(後者は足位置がハの字のときのみ)までくぐりつつダメージを与えることができるのだ。一応、ガードされると投げ技で反撃を受ける可能性はあるが、単発技であるため反応されにくいのもメリットといえる。また、基本的にしゃがみ状態からしか出せない技なので、立ち状態から出したい場合は⇦⬇Ⓟと素早く入力するといいだろう。

下段蹴り当　しゃがみⓅ(特殊下段攻撃)とは異なり、こちらは完全な下段攻撃なので、立ちガードしている相手にもダメージを与えることができる。残りわずかな相手の体力を削るのに最適だが、過信は禁物。ガードされれば肘打ちや下段投げで反撃を受ける可能性もあるのだ。

中踵蹴り　しゃがんでいる相手に当てるとよろけを誘発できるが、よろけ時間はコンボを狙えるほど長くはない。ダッシュで近寄って選択を迫ろう。

踵切り　発生の早い下段攻撃。ガードされると立ちⓅ系の打撃技や上段投げで反撃を受けるが、カウンターヒットすれば相手はダウンする。さらに、このとき相手が受け身を取らなければ、雲蹴りなどで追い打ちを狙うことも可能。実戦では、わざと受け身を取らせて起き攻めするのが有効だ。

雷刃破　カウンターヒット時に相手を高く浮かせる膝蹴りで、発生がやや遅いかわりにガードされても反撃を受けない。袖伸剣と並んで、葵にとっては貴重な浮かせ技である。なお、この技からも天地陰陽に派生できるが、相手を浮かせることが目的である以上、あまり使わないほうがいい。もう一つの派生技である雲蹴りは、崩れダウン時の追い打ちとして使っていく。こちらはガードされると投げ技で反撃されるので注意すること。

鎖鎌　立ちⓀから派生する中段攻撃。ガードされ

平手(ひらて)

Ⓟ+Ⓚ

平手2(ひらて)

Ⓟ+ⓀⓅ

平手3(ひらて)

P K P P

横打(おうだ)

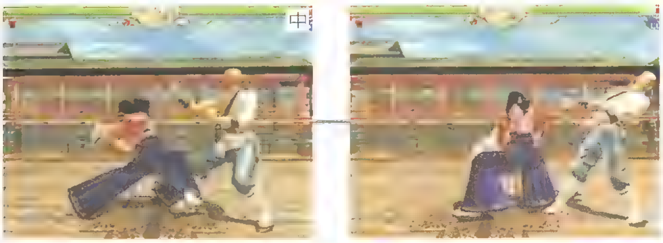
P K

横周肘当て(おうしゅうひじあて)

P K P

浮桜(ふざくら)

P K



上勢柳扇掌(じょうせいりゅうせんしょう)

P K

双掌打(そうしょうだ)

P・K

鳳凰手(ほうおうしゅ)

P K

たときのスキは甚大だが、カウンターヒットすれば踵切りなどで追い打ちすることも可能だ。ちなみに、背向け状態からⓀⓀの入力でも同様の攻撃を出せるが、こちらは1段目が通常ヒットでもダウンを奪えるようになっている。

平手　ガードされるとどこで止めても反撃されるため、滅多に使わない。酔い覚まし効果を活かして、対シュン戦の空中コンボで使う程度か。

横周肘当て　外見は旋桜とよく似た技だが、その性質はまるで別物である。まず、1段目は旋桜より発生が遅いものの、リーチが長い。加えてカウンターヒット時に相手を浮かせ、しゃがみヒット時にはよろけを誘発する効果もある。1段目で止めれば反撃を受けないことも覚えておこう。これに対して2段目は、ディレイの受付時間が非常に長く、寸止めも可能。さらに、通常ヒットでもダウンを奪える性質を持つが、ガードされると発生の早い打撃技や上段投げで反撃を受ける可能性がある。なお、1・2段目ともに半回転系の技であるため、葵の腹側への避けに対して強い。

浮桜　通常・カウンターを問わず、ヒットすれば相手が浮く特殊中段攻撃で、ガードされても反撃は受けない。通常ヒット時は踵切りで、カウンターヒット時は打突からの連係技など(足位置や相手の重量によって異なる)で空中コンボを狙おう。

上勢柳扇掌　発生は遅いが、ヒットすれば必ず崩れダウンになり、連突小太刀などで追い打ちが狙える。また、技の出始めで上半身を後方に反らすため、うまくタイミングを合わせれば相手の上・中段攻撃をかわしつつ攻撃することも可能だ。投げと肘打ち系の技で二択を迫られる場面(こちらのほうがやや不利な状態)で使っていきたい。

双掌打　カウンターヒット時は相手が崩れダウンになるが、双掌打自体の発生の遅さがネック。ガードされてもスキは小さく、反撃を受けない。

鳳凰手　ヒット時に相手をしゃがませる効果がある。カウンターヒット時は葵のほうが有利になるが、この場合も下段投げが必ず入るわけではない。

草薙（くさなぎ）
↘K+G

草薙～天地陰陽（てんちいんよう）
↘K+GP・K+G（押しっぱなし）

上段蹴り当て（じょうだんけりあて）
□K+G

水月突（すいげつとつ）
□K+GP

空勢瓦突蹴り（くうせいがとつけり）
K+G

拝み蹴り（おがみげり）
↗K+G

身躱肘当て（みかわしひじあて）
（避け中）P+K+G

渦巻手刀（うずまきしゅとう）
P

護り蓑（まもりみの）
（あおむけ頭敵側ダウン中、対ダウン攻撃）P+K

鋏送り（はさみおくり）
（あおむけ足敵側ダウン中、対ダウン攻撃）P・K

草薙　下段攻撃としてはなかなかの速さを持つ回転系の足払い。通常ヒットだと相手のほうが先に動けるが、カウンターヒットならダウンを奪えるため、やや遠くから使えばかなりの強さを発揮する。ガードされたときのスキはかなり大きいので、天地陰陽への派生を多めにして様子を見ること。

水月突　上段キック→中段パンチという特殊な攻撃属性を持った連係。2段目は通常ヒットで崩れダウンが発生するうえに、ガードされても葵のほうが先に動けるという超優秀技である。1発目の発生の遅さは難点だが、ここさえガードさせてしまえば1～2発目の間に打撃技で割り込まれる危険は少ない（最速の立ちP以外で割り込むことはほぼ不可能）。ちなみに、もしも1段目が空中の相手にヒットした場合、2段目も連続ヒットし、その後さらに連突小太刀などが狙えることもある。

空勢瓦突蹴り　ジャンプの着地点が相手との距離によって変わるため、ダウン攻撃として使っていく。一応、攻撃属性は中段だが、通常の立ち回りで使っていくとあっさりガードされ、甚大なスキに反撃を受けることはいうまでもない。なお、ダウン攻撃として決めたときのダメージは、不動陣などのいわゆる「ダウン投げ」とほぼ同じである。

拝み蹴り　回転系、ジャンプ系、両手＆体当たり系を除くほとんどの上段攻撃と中段キックをさばく効果を持ち、カウンターヒット時は崩れダウンが発生する（このとき、空勢駒手刀がほぼ入る）。技終了時に振り向くため、さばき効果を期待するというよりも、背向け状態からの技を出したいときに使っていくといい。なお、背向け状態からは当て身を使うこともできるので、試してみよう。

身躱肘当て　ヒット時にダウンを奪える避け攻撃。発生が遅いため、相手の打撃技をかわしても当たらないことがあるが、避け攻撃としての性能は悪くない。ただし、ガードされると上段投げや発生の早い打撃技で反撃されるので多用は禁物である。

渦巻手刀　技終了時に背向け状態へと移行する上段パンチ。ガードされてもスキは小さい。

護り蓑／鋏送り　↘Pや↘Kといったダウン攻撃

小当(こあて)

P・G

綾手取り(あやてとり)

(敵の横) P・G

綾手取り(あやてとり)

(しゃがんだ敵の横) Ⓟ・Ⓚ・G

杉倒(すぎたおし)

(敵の背後) Ⓟ・G

杉倒(すぎたおし)

(しゃがんだ敵の背後) P・K・G

木の葉落とし(このはおとし)

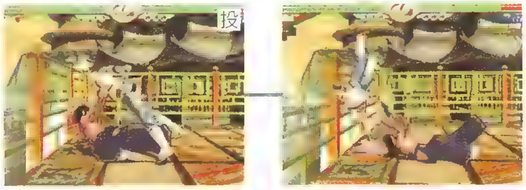
P・G

半月巴(はんげつは)

P・G

半月巴(はんげつは)

(壁が背後) Ⓟ・Ⓖ

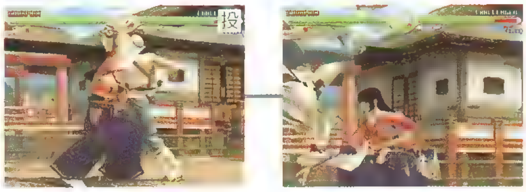


六段帯取(ろくだんおびとり)

P・Ⓖ

合気投げ(あいきなげ)

⬇ P・G



送り手回し(おくりてまわし)

P・G

桐枝落とし(きりえおとし)

P・G or P・G

をいなす、極めて特殊な当て身の一種。いなしたあとはお互いに距離を離し、仕切り直しとなる。

小当　葵は多数の投げ技を持っているため、投げが反撃として成立するときにうまく振り分ければ、投げ抜けされにくいのが強みだ。投げコンボを除く上段投げのダメージを比較すると、高い順(ダウン攻撃は含まない)に、①桐枝落とし②合気投げ＆六段帯取＆送り手回し＆半月巴(壁近く)＆杉倒③半月巴(通常時)④小当＆綾手取り＆木の葉落とし……となっている。小当はダメージも低く、それほど多用する投げではないが、ほかがあまりにも抜けられるようなら使っていこう。

綾手取り　相手側面からの投げ技。投げ抜けされることもあるが、避け成功時に入力してみるといい。なお、相手がしゃがんでいるときに側面から⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖと入力してもこの投げになる(余談になるが、⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで投げたときも、投げ抜けはなぜか⇩or⇧Ⓟ+Ⓖである)。

杉倒　背後からの投げ技。綾手取りと同様、相手がしゃがんでいるときには⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖと入力すればこの投げになる。投げた後は縦手刀(ダウン攻撃)による追い打ちを狙っていこう。

木の葉落とし　右足が前にあるとき(ラウンドスタート時の足位置)、葵から見て左に相手を投げる。投げた後は縦手刀による追い打ちがほぼ入る。

半月巴／六段帯取　どちらも相手を後方に投げ捨てる。ダメージは六段帯取りのほうが高いが、リング際では投げ抜け対策に2種類を使い分けたい。

合気投げ　葵の主力ともいえる投げ技。立ち状態から出しにくいというコマンド上の制約はあるが、投げた後で浮葉陣(ダウン投げ)が必ず決まるため、積極的に狙っていきたい。特に、しゃがみⓅカウンターヒット後などは絶好のチャンスだ。

送り手回し　立ち状態から出せる⇨方向の投げとして重宝する。ダッシュから投げやすいのも利点。

桐枝落とし　コマンド表記は複雑だが、実際は[illegible]⇧⇨⇨か⇧⇦⇨⇧⇩⇧⇦と入力すればいい。単体の投げ技としては最大のダメージを持ち、投げた後になんと空勢駒手刀まで入ってしまう。

脇絡み(わきがらみ)

P G

糸巻き(いとまき)

(脇絡みor蝶絡み後) Ⓟ+Ⓖor Ⓟ+G

蝶絡み(ちょうがらみ)

P G

弓身固め(ゆみがため)

(脇絡みor蝶絡み後) Ⓟ+Ⓖ or P+G

海老折り(えびおり)

(弓身固め後) P G

櫂引き(かいびき)

(弓身固め後) P G

手極め倒身(てきめとうしん)

(敵しゃがみ) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

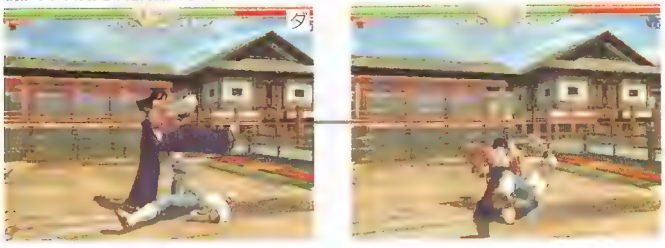
真之位(しんのくらい)

(敵しゃがみ) P K G

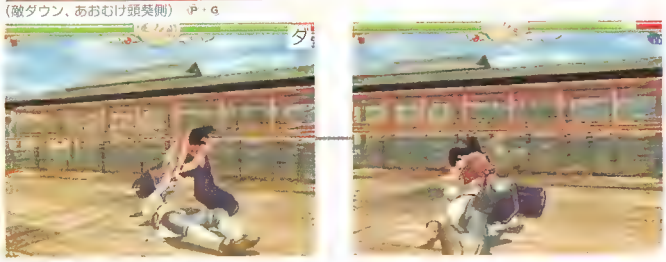
投げコンボについて　上段投げの蝶絡みと脇絡みは、3連続投げコンボの始動技になっている。最初の分岐は弓固め(投げ抜けは⇩Ⓟ+Ⓖ)と糸巻き(投げ抜けは⇧Ⓟ+Ⓖ)の二択。ここまでのダメージは糸巻きのほうが高い代わりに、糸巻きは3段目に派生させることができない。いっぽう、弓固めはさらに海老折り(投げ抜けは⇧Ⓟ+Ⓖ)もしくは櫂引き(投げ抜けは⇩Ⓟ+Ⓖ)へと分岐する。こちらは3段目まで決まれば総ダメージで糸巻きルートを凌駕するが、相手に投げ抜けのチャンスを2回与えてしまうという弱点がある……。まあ、あまり深く考えても混乱するので、「適度に振り分ける」くらいに考えておけば大丈夫だ。ちなみに、投げコンボを反撃として狙う場合、蝶絡みは投げ抜けコマンドが桐枝落としと重複する関係で、抜けられやすくなるということを覚えておこう。

下段投げについて　葵の下段投げは手極め倒身と真之位の2種類あり、ダメージは手極め倒身のほうが若干高い。どちらも投げた後に縦手刀がほぼ決まるので、忘れずに追い打ちすること。なお、下段投げはスキのある下段攻撃のガード後に狙うのが一般的だが、マニアックなところでは、目の前でしゃがみⓅを空振りさせた後なども狙っていける。しゃがみⓅの空振りを狙う場合は、間合いのやや離れる打撃技をガードさせた後、立ちガードで待ってみるといいだろう。

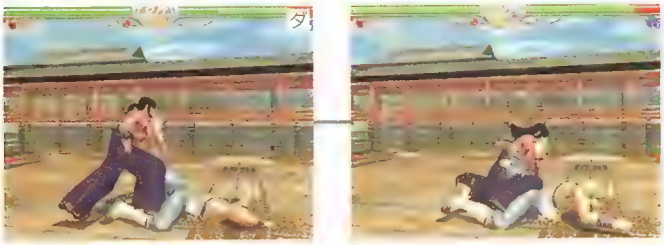
枝砕き(えだくだき)
(敵ダウン、あおむけ足葵側) Ⓟ+Ⓖ



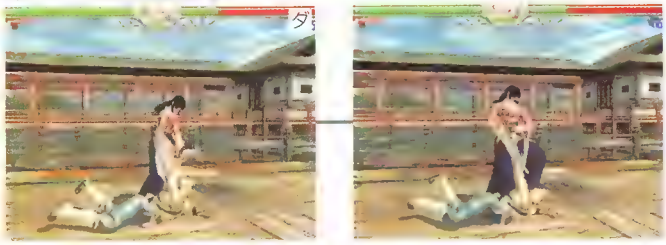
浮葉陣(ふようじん)
(敵ダウン、あおむけ頭葵側) P+G



雲水(うんすい)
(敵ダウン、うつ伏せ足葵側) Ⓟ+Ⓖ



不動陣(ふどうじん)
(敵ダウン、うつ伏せ頭葵側) P+G

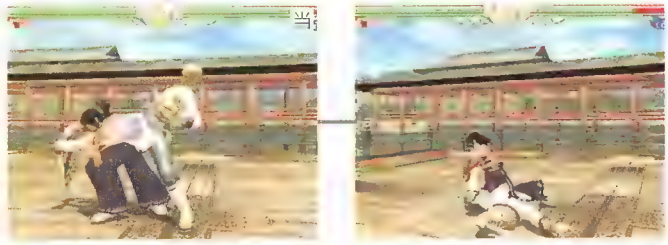


転身入身(てんしんにゅうしん)
(対右上中Ⓟ) Ⓟ+Ⓚ／Ⓟ+Ⓚ

渦捻り(うずねり)
(対左上中P) P+K／P+K

枝割き(えださき)
(対右上中K) P+K／P+K

樟落とし(くさびおとし)
(対左上中Ⓚ) Ⓟ+Ⓚ／Ⓟ+Ⓚ

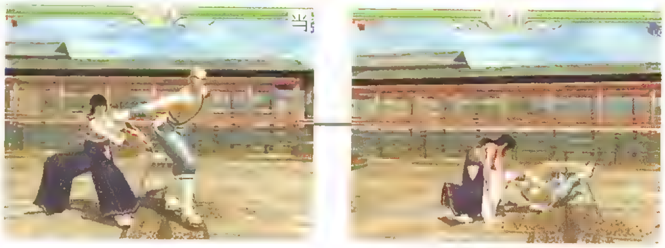


ダウン攻撃について　葵のダウン攻撃は、縦手刀・空勢駒手刀・ダウン投げの計3種類(空勢瓦突蹴りは除く)。最もダメージが高いのは空勢駒手刀だが、現在のところ桐枝落としを決めた後しか狙うチャンスがない。そして、空勢駒手刀の次にダメージが高いのがダウン投げ。これは、相手の状態(うつ伏せ／あおむけ)と位置関係(頭側／足側)で4パターンに分かれる。確実に決まるケースは、合気投げ、桐枝落とし、転身入身(右上中Ⓟ返し)、蔦かずら(右中Ⓚ返し)の直後。ただし、ほかの技でダウンさせたときにも、相手が受け身を取らなければ十分狙えるので、ある程度は「読み」で入力していこう。ちなみにダウン投げのダメージを比較すると、枝砕き・浮葉陣・不動陣よりも雲水のほうがわずかに高い。さて、最後に残った縦手刀は、ダメージは低いが最も狙うチャンスの多いダウン攻撃。ときには図々しく、ダウン投げを決めた後に狙ってみるのも悪くない。

当て身について　本作における当て身は、「取った」打撃技によって変化する。パンチとキックによる違いはもちろん、相手の攻撃が右手か左手か(あるいは右足か左足か)によっても変わるのでよく観察してみよう。なお、特定の中段攻撃に対しては、当て身成功時に上段攻撃用のモーションとなるが、入力するコマンドは中段のままである(ラウの斜下掌、カゲの旋蹴りなどが代表的)。

小波(こなみ)
(対上中回し蹴り) Ⓟ+Ⓚ/Ⓟ+Ⓚ

裏小手返し(うらこてがえし)
(敵に背を向け、対上中Ⓟ) Ⓟ+Ⓚ　P・K



裏扇流(うらせんりゅう)
(敵に背を向け、対上中Ⓚ) Ⓟ+Ⓚ/Ⓟ+Ⓚ

龍の顎門(りゅうのあぎと)
(対肘) Ⓟ+Ⓚ

蔦かずら(つたかずら)
(対右中Ⓚ) Ⓟ+Ⓚ

扇裂き(おうぎさき)
(対左中Ⓚ) P K

落ち葉舞(おちばまい)
(対右ヒザ) Ⓟ+Ⓚ

風車輪(ふうしゃりん)
(対左ヒザ) Ⓟ+Ⓚ

上段当て身各種　当て身には上段・中段・下段の3種類が存在するが、上段当て身は最も「魅せ技」的な意味合いが強い。なぜならば、ほとんどの上段攻撃はタイミングのシビアな当て身で返すより、ほかにもさまざまな選択肢に対応できるしゃがみⓅなどで止めたほうが効率的だからである。すなわち、上段当て身を使うということは、「キミの技は見切った」という明確な意思表示にほかならない。対戦で使うのなら、相手が二度とその技を出したくなくなるくらいの大技に狙いを絞るべきか。

中段当て身各種　本作における肘打ち系の打撃技は、中段攻撃の軸となる攻撃だ。葵にとっての旋桜がそうであるように、ジャッキーのエルボースピンキック、アキラの裡門頂肘など、各キャラの代表的な技には必ずといっていいほど発生の早い肘打ちが名を連ねる。当然、こちらの打撃をガードした後で相手が撃ち返してくる技にも、肘打ちは数多く含まれている。中段当て身は、そんな撃ち返しを一点で読み切ったときに使う技である。

下段当て身各種　中段当て身が肘打ち系の技をターゲットにしているように、下段当て身はなかばしゃがみⓅに照準を絞った当て身技といえる。本作のしゃがみⓅは特殊下段攻撃といえども、相手の連係を断ち切るのによく使われる打撃技。いつも特定の場所でしゃがみⓅを出されるようなら、思い切って下段当て身を入力してみるといい。

小波　葵の当て身は少々特殊で、ほかのキャラでは取ることのできない回転系の打撃技も「いなす」ことができる(通常は当て身不能の起き上がり蹴りですら、ディレイをかけてくればいなせる)。いなしに成功すると、相手は尻もちをついてよろけ状態になる。このよろけ状態はレバーとボタンである程度回復可能だが、それでもいくつかの打撃技は必ずヒットする。ダメージを優先するのなら、オススメは重ね当て～天開だ。もしも天開の入力タイミングに自信がない場合は、上勢柳扇掌→連突小太刀で妥協するのもひとつの手だが、下段を受け流したときのみ当たらない(恐らく距離の関係と思われる)ことに注意しよう。

大渦(おおうず)
(対サマー) Ⓟ・Ⓚ

小波(こなみ)
(対下回し蹴り)・ P K

扇流(せんりゅう)
(対下Ⓟ) P・K

楓落とし(かえでおとし)
(対下K) ・P・K

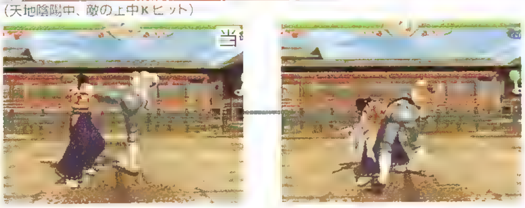
天地陰陽(てんちいんよう)
P・K・G(押しっぱなし)

流水(りゅうすい)
(天地陰陽中) or (腹側)

流水(りゅうすい)
(天地陰陽中) or (背中側)

流制手(りゅうせいしゅ)
(天地陰陽中、敵の上中Ⓟ肘ヒット)

羽朧(はおぼろ)
(天地陰陽中、敵の上中Kヒット)



半月車(はんげつぐるま)
(天地陰陽中、敵の中Ⓚヒット)

半月車(はんげつぐるま)
(天地陰陽中、敵のヒザヒット)

天地陰陽　回転系・ジャンプ系・体当たり＆両手系攻撃を除くほとんどの上・中段攻撃をいなす当て身技。⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖを入力した瞬間からボタンを離すまで有効時間が持続することもあって、ほかの当て身よりも格段に打撃技を取りやすい。レイの箭疾歩やジェフリーのフルスイングハンマーなど、「ため」の利く技は、見てからいなすことも十分可能だ。いなしに成功すると相手はよろけ状態(レバーとボタンで回復可能)になるが、技によってよろけ時間や相手との位置関係が変化するため、的確に追い打ちを決めるのは難しい。また、草薙(連突草薙)・雷刃破(連突小太刀)・袖伸剣から天地陰陽に派生させることもできる。

流水　天地陰陽のスキをカバーするために使う移動技。移動中は回転系を除く打撃技をくらいにくいので、いなしに失敗したと感じたら即座に流水へと移行したほうがいい。なお、流水の移動距離は葵の腹側か背中側かで異なり(腹側のほうが少し長い)、移動中のポーズも微妙に変化する。

流制手　上・中段パンチや肘打ち系をいなしたときの技。ちょうど相手の背後を取る形になるが、先に動ける時間は意外に短い。キャラクターの位置関係が入れ替わる可能性も考慮しつつ、旋桜を最速かつ2段目まで打ち切りでたたき込もう。

羽朧　ミドルキック系を除く上・中段キックをいなすとこの技に。先に動ける時間が長く、最速で重ね当てを出せば必ずヒットするので、チャンスは逃さないようにしたい。キャラクターの位置関係も変わりにくい理想のいなし技だ。

半月車　膝蹴り系とミドルキック系に対するいなし技。先に動ける時間は長いが、キャラクターの位置が入れ替わることが多いうえに、足位置によって相手との距離まで変わってしまうから困りもの。理屈からいえば、相手の右足が前に出ているときは浮桜→踵切りが、左足が前に出ているときは重ね当て(ジェフリーなどには入らない)が入るのだが、すべてを判断して技を変えるのは不可能に近い。現実的にはとりあえず旋桜を出して様子見……というのが関の山だろう。

L E I - F E I

雷飛 レイ・フェイ

Fight Style Shaolin-Ken
Stature 175cm
Weight 63kg
Country China

冲撃(ちゅうげき)
P

連拳(れんけん)
P-P

連拳撐掌(れんけんとうしょう)
P-P-P (ため可)

伏掃掌(ふくそうしょう)
P

衝捶(しょうすい)
(P)

連撃衝捶(れんげきしょうすい)
(P)-(P)

連撃双掌破(れんげきそうしょうは)
P-P-P

連撃双掌撞肘(れんげきそうしょうとうちゅう)
P-P-P-P

勇身拳撃(ゆうしんけんげき)
P

羅拳撃(らけんげき)
P-P

斜天掌(しゃてんしょう)
P

斜天連掌(しゃてんれんしょう)
P-P

冲撃／連拳／連拳撐掌　レイの主力となり得る技。立ちⓅ始動ということで出しやすく、そこからの構えを含めたバリエーションが実に多彩である。上→中→中と判定が移り、3発目はため可能技。2発目で止めると独立式になり、出し切ると敗式になる。構えになったときの状況は、他の構え移行技と比べてかなり良好な部類に属し、構えからの攻めを展開したい場合にこの技を使っていくことが多くなる。

伏掃掌　基本技となるしゃがみⓅ。相手の連係を止める技として活躍する。

衝捶／連撃衝捶／連撃双掌破／連撃双掌撞肘　いかにも少林拳らしい、すべて中段攻撃の4 段技。2段目までは連続ヒットして、そこまではディレイが多少かかる。2段目で止めると独立式、3段目で止めると敗式になる。3段目で止めるとかなり不利な状態で敗式となってしまい、4段目をガードされるとスキが大きく手痛い反撃を受けてしまう。

勇身拳撃／羅拳撃　初段が当たれば連続ヒットする中段攻撃2段技。多少ディレイもかかり、ディレイをかけても連続ヒットする。見た目からも分かるように威力は結構高い。発生は遅く、立ち合いでは使いにくいが、崩れダウン中の相手に決めたり、空中コンボに活用できたりする。

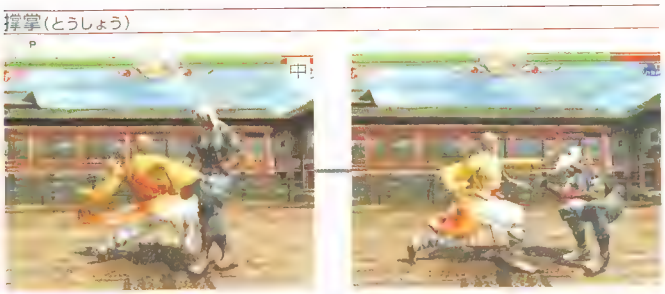
斜天掌／斜天連掌　最速で出せば連続ヒットし、ディレイもそこそこかかる、使い勝手のいい2段技。判定は中→中で、二択攻撃や空中コンボなどに使える。2発目が当たれば無条件で空中コンボに持っていけるのもウリの一つ。ただし、2段目をガードされたときのスキは大きい。

登天掌　しゃがみ状態からのみ出せる中段攻撃。技の出は早いほうでガードされた後のスキもなく、リーチもそこそこある。カウンターヒットしたら相手は崩れダウンになり、追加ダメージを期待できる。伏掃掌ヒット後などに出すと効果的だ。

撐掌　一歩踏み込み、強烈な打撃を繰り出す。中段判定の技で、ガード、ヒット問わず相手との間合いが離れる。密着戦で相手を突き放したいときなどに使おう。

登天掌(とうてんしょう)

撐掌(とうしょう)



双翼撃(そうよくげき)

烏龍盤打(うりゅうばんだ)

蝴蝶壁(こちょうへき)

擺旋脚(はいせんきゃく)

斧刃脚(ふじんきゃく)

分脚(ぶんきゃく)

里合腿(りごうたい)

双翼撃　両手の拳を相手に突き出し、ヒットした相手を強制的にしゃがみ状態にさせる中段攻撃。ノーマルヒット、カウンターヒットのときはほぼ五分の状態で、相手がしゃがみ状態でヒットしたときはこちらが有利に動ける。

烏龍盤打　一回のコマンドですべて中段判定の3段技が出る。技後は敗式になる。ガードされたらかなり分が悪く、攻撃判定もさほど前に出ないので、敗式に移行する技の中では使いにくい。しかし、ヒットさせてしまえば、敗式からの有利な攻めが可能となる。

蝴蝶壁　出始めにさばき判定のある中段技。さばける技は上・中段のⓅ系で、肘もOK。スキのない技をガードされた後など、こちら側が多少不利な状態のときに出すと効果を発揮する。相手の中段攻撃と投げの二択を一つの行動で回避できるのが強み。ただし、ガードされると確定反撃を受けてしまう

擺旋脚　レイ独特の基本技。ジャンプしつつ相手の頭部めがけて回転蹴りを繰り出す上段攻撃である。技後は敗式になるが、ほかの技で代用できるので使いどころがほとんどない。

斧刃脚　基本技の下段蹴り。左右どちら側にも避けることができ、スキはそれなりに大きい。

分脚　基本技のミドルキック。蹴り上げるモーションはレイ独特のもの。このキャラの中段技の中では出が早いほうで、ガードされてもスキはない。いざというときの出の早い中段技として、かなり重宝する。

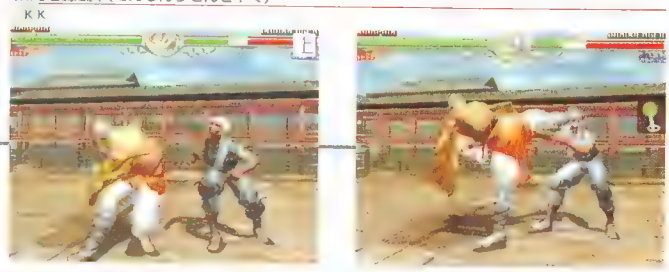
里合腿　上段回し蹴りを繰り出しつつ振り返り、跨虎式になる上段判定の技。蹴りをガードさせてしまえば、跨虎式の技の特性を活かした攻めが展開できる。

斜前転身擺脚(しゃぜんてんしんはいきゃく)

K

転身裏旋脚(てんしんりせんきゃく)

K K



蹬脚(とうきゃく)

K

※Kを押しっぱなしで独立式へ

転身掃腿(てんしんそうたい)

K K

坐盤劈掌(ざばんへきしょう)

P+K

転身旋風腿(てんしんせんぷうたい)

K K

弓歩双風拳(きゅうほそうふうけん)

P+K

挿捶撃(そうすいげき)

P・K

斜前転身擺脚／転身裏旋脚／転身掃腿／転身旋風腿　斜前転身擺脚は、軸をずらしつつジャンプして上段回し蹴りを浴びせる。この技で止めると跨虎式に移行し、コマンドを連続で入力することで上・中・下段の技に派生する。技自体の移動の性質を活かして中間距離の奇襲として使っていくと、それなりの効果を発揮する。転身裏旋脚は、斜前転身擺脚から派生する上段技。相手の立ち技(避け性能技は除く)では、割り込むことはできない。ヒットした相手は必ずよろけ状態になるが、技の判定により使いどころが難しいのが現状だ。転身掃腿は、斜前転身擺脚から下段回し蹴りに派生する技。ヒットした相手はダウンし、技後は敗式になる。転身旋風腿は、斜前転身擺脚から中段回し蹴りに派生する。ジャンプして技を繰り出す性質上、下段攻撃をスカすことができる。

蹬脚　一歩踏み出し、相手を豪快に蹴り上げる。判定は中段で、ヒットした状況に関係なく相手はよろけ状態となる。この技は、Ⓚを押しっぱなしにすることで独立式に移行する。

坐盤劈掌　一歩踏み出して相手の足元を刈る下段技。回転系に属し、下段攻撃にしてはスキは小さい。相手にヒットしても不利な状態になってしまい、そこからの攻めは継続しにくい。カウンターだと相手はダウンする。

弓歩双風拳　一瞬屈みモーションを見せ、相手の頭部めがけて強烈な打撃を与える上段攻撃。出始めに若干避け性能があり、しかもヒット後相手は崩れダウンとなるので総合ダメージは高め。そのため、使いどころはそれなりに存在する。

挿捶撃　出始めに一瞬後ろに身を引き、そこから相手の腹辺りをめがけてコブシを突き出す。出始めのモーションに避け性能があり、相手のしゃがみⓅなどに合わせるといい具合に打ち勝てるが、ヒット後の状況がノーマルヒット、カウンターともによくないので使いどころが難しい。

金鶏独立(きんけいどくりつ)
Ⓟ+Ⓚ

金剛壁拳(こんごうへきけん)
Ⓟ+ⓀⓅ

金剛連震崩打(こんごうれんしんほうだ)
Ⓟ+ⓀⓅⓅ

双掌(そうしょう)
Ⓟ+Ⓚ

背身肘撃(はいしんちゅうげき)
Ⓟ+ⓀⓅ

鶴首捶撃(かくしゅすいげき)
Ⓒ+Ⓟ+Ⓚ

鶴首捶連撃(かくしゅすいれんげき)
Ⓒ+ⓀⓅ

窩肚拳(かとけん)
or Ⓟ+Ⓚ

背折靠(はいせつこう)
or Ⓟ+ⓀⓅ

二起分脚(にきぶんきゃく)
Ⓚ

側端脚(そくたんきゃく)
Ⓚ+Ⓖ

金鶏独立／金剛璧拳／金剛連震崩打　中→上→中という判定を持つ3段技で、2段目のたたき付けは受け身ができない。立ち合いで使うというより、空中コンボ専用技という感が強い。空中コンボで使うときは、相手の浮きにある程度の高さが必要だ。また、バウンドした相手への追い打ちとしても使っていける。足位置平行のときはきちんと決まるが、ハの字のときは最後の1発がスカってしまうことが多いので、羅拳撃に切り替えよう。

双掌／背身肘撃　判定が中→中と続く振り向き攻撃。1段目は若干出が遅く、1段目で止めると涅槃式、2発出し切ると跨虎式に移行する。斜天連掌ヒット後の安定空中コンボとして使っていける。

鶴首捶撃／鶴首捶連撃　威勢のいい掛け声とともに中段攻撃が2回続く技。連続にはならないがディレイが結構かかるので、投げとの二択を迫るのに効果を発揮する。しゃがみガードにヒットさせると相手はよろめく。

窩肚拳／背折靠　軸をずらしながら中段攻撃を2発繰り出す技。⇦入力なら奥側、⇨入力なら手前側に移動する。1段目の避け性能が優秀で、不利な状態からでも方向が合えば、かなりの技を避けてくれる。しかし、技の判定が薄いので、1段目がスカってしまうことも多い。2段目まで出し切ると跨虎式に移行する。

二起分脚　ジャンプしながら相手を蹴り上げる中段攻撃。ヒットした相手はバウンド状態になり、その後追い打ちが可能で、ダメージもそこそこ与えられる。相手の当て身やさばき、また投げ抜けを狙うのが有効な使い方だ。ガードされたときのスキはやや大きめ。

側端脚　勢いよく相手の顔面を襲う上段蹴り。翔飛脚と技のモーションが似ていて、側端脚は独立式に移行するが、翔飛脚は独立式にならない。技の判定、リーチの短さなどの理由から使いにくい。

騰空転身脚　その場で真上にジャンプし中段判定の回転蹴りを繰り出す。技の特性上、下段攻撃をスカすが、技自体が少し遅めなので使いにくい。ガードされてもスキはない。

双飛脚　前方にジャンプしながら両足で相手の頭上を攻める。中段攻撃で下段をスカし、技のスキもなく、ヒットした相手はバウンドするという優れた技だが、バウンドへの追い打ちがかなりキビしい。騰空転身脚よりも使いやすい。

前掃腿　リーチが長い下段回し蹴り。ガードされたときのスキは小さいが、ノーマルヒット、カウンターヒットともにレイ側が不利な状態になる。しかし、姿勢の低さとリーチの長さから、比較的使用頻度は高めだ。

半旋風　前方にジャンプして相手の頭部を狙う上段回転蹴り。属性は半回転で、ヒットした相手はきりもみ状態となる。

旋風脚　ある程度の距離をジャンプで跳び越して中段判定の蹴りを浴びせ、技後は跨虎式になる。技の性質により、中間距離からの奇襲に適している。ヒットしたら相手は高めに浮くが、その後跨虎式になるので追い打ちは難しい。ガードさせた後の状態はよく、跨虎式からの攻めを継続できるのが強みである。

伏身掃腿／倒身腿／倒身跳弓脚／倒身旋円脚　初めの一撃で相手の足元に潜り込み、下段蹴りをさらに1発繰り出す。技の判定は下→特殊下で2段目は立ちガード可。そこから中段判定の倒身跳弓脚と、下→上という判定を持つ倒身旋円脚に分岐する。1段目で止めると立ち状態、2段目で止めるとダウン状態となる。2段目、3段目ともにディレイがかかるので、タイミングをずらして相手の対応を鈍らせよう。警戒していない相手に対しての奇襲にはそこそこ効果を発揮するが、見られたら終わりという感が強い。

翔飛脚／翔飛連脚／双翔飛後掃腿　相手の顔面に蹴りを2発入れ、その後下段回し蹴りに移行する。上→上→下という判定で一つのルートしかない。2段目で止めると独立式になる。

敗式(はいしき)
↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

崩捶(ほうすい)
(敗式中)Ⓟ

崩捶連撃(ほうすいれんげき)
(敗式中)ⓅⓅ

崩捶掌壁(ほうすいしょうへき)
(敗式中 ＰＰ＋Ｋ

高弾腿(こうたんたい)
(敗式中)Ⓚ

敗式前掃腿(はいしきぜんそうたい)
(敗式中)↘Ⓚ

箭疾歩(せんしっぽ)
(敗式中)Ⓟ+Ⓚ(ため可)

旋風脚(せんぷうきゃく)
(敗式中)Ⓚ+Ⓖ

地旋跳脚／地旋跳脚2　前転宙返りをしながら蹴りを浴びせる地旋跳脚を2発繰り出す技。技の発生は遅いものの、1段目、2段目ともにガード時のスキはない。攻撃判定が出てしまえば、比較的強い技である。1段目ヒットから、または2段目カウンターヒットから、それぞれ空中コンボが狙えるのも見逃せない。

向側蹬脚／提膝側掌　避け動作中に中段判定の蹴りを出し、独立式に移行した後に腕を振り下ろす、避け攻撃特有の技。2段目の判定は中段で、1段目が当たれば連続ヒットとなる。

敗式　独立式からこの構えに移行したいときは↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖか↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖと入力し、後者のほうは、最初の位置から少し下がったところで敗式を構える。涅槃式からは↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖと入力するだけで敗式になる。

崩捶／崩捶連撃／崩捶掌壁　崩捶連撃は、非常に発生の早い上段判定の崩捶から、中段判定の打撃へとつなげる技。技後は独立式になり、さらなる連係へと発展できる。崩捶掌壁は、崩捶から中段判定の強力な打撃を繰り出す。ヒット、ガード時ともに相手は離れ、ガードされてもレイ側が有利な状況になる。

高弾腿　相手を蹴り上げる中段判定の技。伏身腿ヒット後に狙っていくのが主な使い方だ。技後は独立式になるので、敗式から中段攻撃を出しつつ連係を継続させたいときにこの技を使ってもいい。

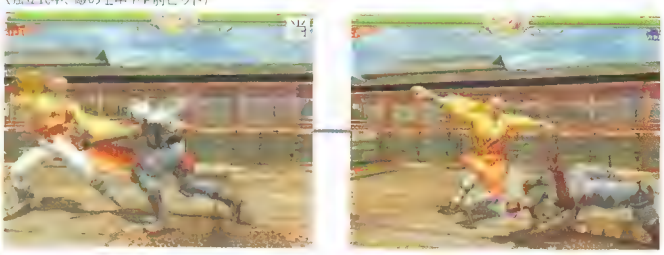
敗式前掃腿　敗式からの唯一の下段攻撃。大抵の相手は、敗式を見ると箭疾歩を意識するのでヒット率が高い。

箭疾歩　かなりの距離を前に移動する中段攻撃でため可能な技だ。ヒットしたら相手は必ずよろめき、最大までためた場合は崩れダウンになる。移動スピードも速くスキもないので使用頻度は高い。

旋風脚　上段回し蹴りを繰り出し、元の位置より少し前で再び敗式に戻る技。この技は、相手の姿勢の低くなる攻撃に対してヒットさせることができる。

独立式（どくりつしき）
P＋K＋G

独立旋掌（どくりつせんしょう）
（独立式中、静の上中下P時ヒット）



穿心撐掌（せんしんとうしょう）
（独立式中）P

十字蹬脚（じゅうじとうきゃく）
（独立式中）K

二起脚（にきゃく）
（独立式中）K,K

伏身腿（ふくしんたい）
（独立式中）↓K

進歩分脚（しんぽぶんきゃく）
（独立式中）K＋G

側進後掃腿（そくしんこうそうたい）
（独立式中）↓K＋G

側進前掃腿（そくしんぜんそうたい）
（独立式中）K＋G

独立式　比較的近い距離で効果を発揮する構え。構え自体、両手を使う攻撃を除くすべてのⓅ系の技に対しての当て身判定を持つ。完全に構えるまでは当て身判定が発生せず、ガードで独立式を解いた瞬間に当て身判定が消える。構えるまでと解いた瞬間にはスキがあり、そのときは空中判定となってしまう。敗式からこの構えを取るには↓Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖか↓Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖと入力し、後者は若干元の位置から下がったところに構え、前者と足位置も逆になる。涅槃式から移行する場合は↓Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖと入力する。

穿心撐掌　少し発生が遅めの強力な中段打撃。ヒット、ガード時ともに相手との間合いが離れ、その後に取る敗式の構えに適した距離になる。

十字蹬脚／二起脚　相手を2連続で蹴り上げる、どちらも中段判定の技。1段目がヒットすれば、次の蹴りも連続ヒットする。1段目で止めた場合、再び独立式になる。

伏身腿　独立式からの主力になり得る下段技。ヒットした相手はよろけ状態となり、技後の敗式からの高弾腿が強力な連係となる。

進歩分脚　モーションが二起脚の1段目と似ている。技は中段判定で、ヒットした相手はよろけ状態となり、さらに攻め込むことが可能だ。

側進前掃腿／側身後掃腿　独立式の構えから若干軸をずらし、下段回し蹴りを繰り出す。技後は敗式になり、カウンターヒットすると相手はダウンする。技の発生の遅さからいまいち使いにくい。

涅槃式(ねはんしき)
(涅槃式中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

転身崩捶(てんしんほうすい)
(涅槃式中)Ⓟ

側襲脚(そくしゅうきゃく)
(涅槃式中)ⓅⓀ

飛燕旋風脚(ひえんせんぷうきゃく)
(涅槃式中)Ⓚ

前掃腿(ぜんそうたい)
(涅槃式中)Ⓚ

翻車提拳(ほんしゃていけん)
(涅槃式中)Ⓟ+Ⓚ

連環翻身上捶(れんかんほんしんじょうすい)
(涅槃式中)Ⓟ+ⓀⓅ

連環翻身馬歩捶(れんかんほんしんまほすい)
(涅槃式中)Ⓟ+ⓀⓅⓅ

登天掌(とうてんしょう)
(涅槃式中、敵が正面)Ⓟ

伏身掃脚(ふくしんそうきゃく)
(涅槃式中、敵が正面)Ⓚ

涅槃式　独立式と敗式からこの構えに移るときも、通常状態からと同じく△Ⓟ+Ⓚ+ⒼでOK。後ろに下がった位置で構えるという性質上、ある程度避け性能があるが、使いこなすのは難しい。この構えの後に相手が様子を見ているようなら、すかさず敗式に構え直したほうがいい。

転身崩捶／側襲脚　振り向きつつ中・上という判定を持つ打撃を繰り出し、上段蹴りにつなげる技。最初の攻撃判定が前に出ないので、相手が近づいてきたところを遊撃する型を取る。側襲脚の後は独立式になる。

飛燕旋風脚　上段の回転蹴り。技後は相手方向に近づいて跨虎式の構えを取る。ノーマルヒット、カウンターヒットともに相手はダウンしない。

前掃腿　下段回し蹴りで、涅槃式から主に狙っていく技。ガードされたときのスキは大きい。

翻車提拳／連環翻身上捶／連環翻身馬歩捶　翻車提拳で中・中という判定を持つ打撃を2発繰り出し、その後中→中とつなげていく技。2段目で止めればスキは少なく、3段目がヒットすれば相手は崩れダウンとなる。2段止めからの投げを交ぜていくと効果が高い。

登天掌　涅槃式の正面(腹側)に相手がいるときにのみ出せる技で、通常時の登天掌と同じものが出る。性能もほぼ同じで、カウンターヒットすると相手は崩れダウンとなる。

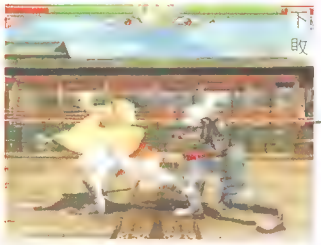
伏身掃脚　出せる条件は涅槃式からの登天掌と同じで下段判定の技。通常時に出す伏身掃腿からのコンボと同じものにつながる。

跨虎式(ここしき)
(特定の技から移行)

連環挿捶(れんかんそうすい)
(跨虎式中) P

後襲腿(こうしゅうたい)
(跨虎式中) K

背身下掃踵(はいしんかそうしょう)
(跨虎式中) K



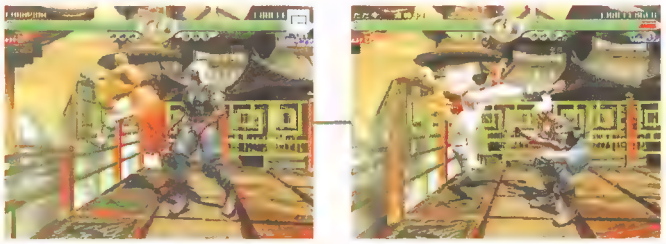
下掃連旋撃(かそうれんせんげき)
(跨虎式中) K P

下掃連旋崩捶(かそうれんせんほうすい)
(跨虎式中) K P P

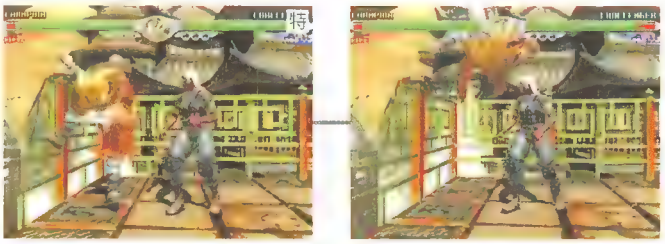
撐掌(とうしょう)
(跨虎式中、敵か正面) P

前掃腿(ぜんそうたい)
(跨虎式中、敵か正面) K

壁掛背蹴(へきかはいしゅう)
(壁が前) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ



壁掛背転(へきかはいてん)
(壁が前) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ



跨虎式　この構えのみ通常状態からいきなり構えることはできず、ある特定の技を出す必要がある。その分、使いやすい技が数々そろっている。

連環挿捶　出始めにさばき判定のある中段攻撃で、ヒットすれば相手は崩れダウンとなる。さばく技は上・中段の攻撃すべてで、ヒットすれば追い打ちも含めて大ダメージを与えられる。跨虎式を支える強力な打撃技だが、ガードされたときのスキは大きい。

後襲腿　中段判定の後ろ蹴りで、技後は涅槃式に移行する。ヒットした相手は高く浮くが、その後構えを取る関係上、入る技は限られてくる。

背身下掃踵／下掃連旋撃／下掃連旋崩捶　まず下段蹴りを出した後、上段判定の2段技である下掃連旋撃につなぎ、そこから強力な中段打撃を繰り出す。下掃連旋撃までは連続ヒットし、1段目で止めると敗式に、2段目で止めると独立式になる。最後の部分だけ多少ディレイがかかる。

撐掌　跨虎式の正面(腹側)に相手がいるときに出せる中段打撃技。モーションは通常時の　撐と同じだが、跨虎式から出したものは、ヒットすると相手はよろけ状態になる。

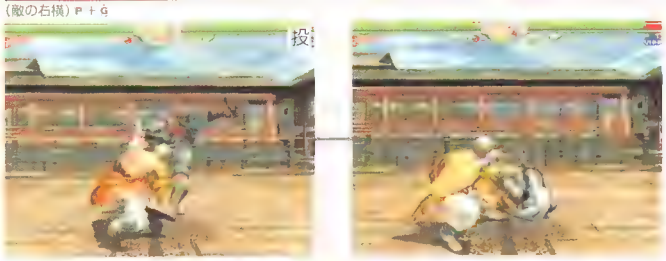
前掃腿　跨虎式の正面(腹側)に相手がいるときに出せる下段回し蹴り。通常時の前掃腿と同じで、ノーマルヒット、カウンターヒットともに相手はダウンしない。

壁掛背蹴　壁の近くで自分が壁側を向いているときにのみ出せる中段攻撃。攻撃判定が出るまで非常に遅く、いまいち使いにくい。

壁掛背転　出せる条件は壁掛背蹴と同じで、こちらは特殊移動技。壁をかけ上がり、近くにいる相手の頭上を跳び越えて背後を取る。

雷身旋舞(らいしんせんぶ)
Ⓟ+Ⓖ

仆腿棯倒(ほくたいねんとう)
(敵の右横) P + G



撩陰煽蹴(りょういんせんしゅう)
(敵の左横) P + G

倒身槍下捶(とうしんそうかすい)
(敵の背後) P + G

擺脚捜倒(はいきゃくそうとう)
P+Ⓖ

弓箭掌壁(きゅうせんしょうへき)
P + G

排山倒海(はいさんとうかい)
P + G

雷身旋舞　相手の体を駆け上がり、頭部に蹴りを1発たたき込む上段投げ。威力はレイの投げの中では普通で、技の後は間合いが離れる。

仆腿棯倒　相手の右横から仕掛けたときの横投げ。相手の腕を取り、その場で1回転させてしまう豪快な技。しかし、見た目に反して投げのダメージは低めだ。

撩陰煽蹴　相手の左側から仕掛けたときの横投げ。左足で頭部に2発蹴りを入れ、右足でトドメの一撃をくらわす。投げのダメージは仆腿棯倒より高い。

倒身槍下捶　背後上段投げ。相手を背負い、勢いよく床にたたき付けて打撃をさらに1発浴びせる技だ。投げ技単体での威力は一番高い。

擺脚捜倒　相手の上半身を支え、豪快に足を払って相手を1回転させる　判定は上段投げで、投げのダメージは倒身槍下捶と同じ。

弓箭掌壁　一度相手の腕を取って引き寄せ、そのまま思いっきり前に突き飛ばす上段投げ

排山倒海　相手の胸元に強烈な一撃を浴びせ、相手をバウンド状態にさせる上段投げ。これ自体のダメージはかなり低いが、バウンドした相手に追撃か可能で、斜天連掌などが入る。総合ダメージは投げの中でダントツに高い。

VANESSA LEWIS

ベネッサ・ルイス

Fight Style:Vale Tudo
Stature 175cm
Weight 55kg
Country Unknown

ジャブ
P

ワンツー
PP

シャドーコンビネーション
PPP

シャドーコンボハイキック
PPPK

ワンツーロー
PPK

フェイントボディ
(P) ↓P

クラッシュジョー
(立ち途中)(P)

ヘビィインパクト
P

ディフェンシブエルボー
P

ジャブから始まるコンビネーション技　3段目の攻撃をⓅかⓀにすることで、中段と下段の二択を迫れるが、下段のⓀはヒットしても相手が先に動けるので、けん制や削りに時折使う程度。シャドーコンボハイキックは上段判定だが、相手のしゃがみⓅをつぶす効果を持った優れた技。時には思い切って出し切るのもアリだ。ただ、ガードされると打撃や投げによる反撃を受けるので多用は禁物。相手を浮かせたときのコンボには基本的にこの技を使っていくが、相手が重いときにはⓅⓅⓀに切り替えるといい。

クラッシュジョー　技名通り、掌底で相手の顎を突き上げる技。立ち途中からの技なので、しゃがみⓅからの連係で使うと非常に有効だ。しゃがみⓅをヒットさせた後にこの技を出せば、相手が何を出してきてもカウンターを取れるのが魅力。しかも、カウンターヒット時には尻もちを付くよろけ状態になるので、一気に攻めるチャンス。ダッシュで近寄り、打撃と投げの二択を迫ろう。

ヘビィインパクト　前に踏み込みながら、力の入ったボディブローを出す。攻撃発生まで時間がかかるが、ガードさせてしまえば相手の硬直が長いため、こちらが先に動けるのが最大の利点。ただ、先にも述べたように攻撃発生までに時間がかかるため、攻撃連係に組み込むのは厳しい。使うなら、受け身を取った相手に重ねるなどの工夫が必要だ。

また、カウンターでヒットしたときには相手が浮くので、シャドースライサーを当てよう

ディフェンシブエルボー　肘で打ち下ろす、何の変哲もない中段攻撃に見えるが、この技は下段攻撃をすべて「さばく」ことができるのだ。さばき技としては非常に強力な部類に入るのだが、さばくためには、相手の下段攻撃より先に出しておくくらいの猶予がなければならない。そのため、連係に組み込んでさばきを狙うのは難しい。相手の攻撃連係をガード中、下段攻撃がくると思ったら先読みで出しておく、といった使い方しかできないのが残念。

バックナックル
Ⓟ
中

バックナックルハイ
Ⓟ+Ⓚ
上

バックナックルストリーム
Ⓟ,Ⓚ,Ⓚ
中

バックナックルトーキック
Ⓟ Ⓚ
中

バックナックルトー→フロントスリーパー
Ⓟ, Ⓚ（カウンターヒット時）, Ⓟ＋Ⓖ
ヒ

レッグガードクラッシュ
Ⓟ
下

ダッキングボディブロー
Ⓟ
中

ダッキングボディスマッシュ
Ⓟ,Ⓟ
中

カットアッパー
Ⓟ
上

イントルードコンボ
Ⓟ,Ⓟ
中

バックナックルからのコンビネーション　ディフェンシブスタイルの要となる技が、バックナックルから始まるコンビネーションだ。攻撃発生時間が肘系の技よりも多少遅いが、バックナックル後の連係が強いのは見逃せない。基本的にはバックナックルストリームをガンガン使い、3段目をガードさせてからのロースピンスライサーというのが基本連係。各段ともディレイ受付時間が長いので、うまく活用してヒット率を高めよう。最後の蹴りをガードされても間合いが離れるので反撃は受けないが、壁際でガードされると相手との距離が離れず、投げで反撃をくらうので注意しよう。

　バックナックルストリームは2段目が上段なので、相手によってはしゃがみⓅや下段攻撃で割り込んでくる。そういった相手にはバックナックルトーキックを交ぜて使うといい。しかも、トーキックカウンターヒット時には、フロントスリーパーに移行できるので非常に有効だ。ただし、相手との距離が離れていると、たとえトーキックがカウンターヒットしても、フロントスリーパーへ移行できないということを覚えておこう。

ダッキングボディスマッシュ　低い姿勢で突進しながら殴りかかる技で、少しだけ相手の上段攻撃をくぐる能力がある。攻撃発生も早く、中段攻撃なので、さまざまな状況で使える技だ。2段目をガードされると投げで反撃を受けてしまうが、ディレイをかけられるので、うまくタイミングをずらしながら使っていこう。どちらの攻撃もカウンターヒット時はよろけが発生し、特に2段目は尻もちを付くよろけになる。もし相手のよろけ回復が遅ければバックナックルストリームがコンボになるので、出しておくといいぞ。

イントルードコンボ　攻撃発生の早い上段攻撃から始まる2段技で、最速で出せば連続ヒットする。だがリーチが短く、ほぼ密着状態でないとヒットさせるのは難しい。ディレイがかけられるものの、2段目がカウンターヒットしても相手が先に動けるので頼れる技ではない。連係に組み込んでもいいが、出した後は素直にガードしておこう。

フロントキック
K

スイッチレフトスライサー
K K

シットダウンローキック
↓K

スイッチライトスライサー
K K

ストッピングロー
(K)

ストッピングローコンボ
↓(K)P

ストッピングロースマッシュ
K P P

ハーフムーンキック
(立ち途中)(K)

ボーンクラッシュミドル
(K)(ため可)

スイッチレフト(ライト)スライサー　フロントキックからのコンビネーション技で、レバー入力の方向によって2段目が変化するが、性能的には同じ技。フロントキックがヒットしても連続ヒットにはならないが、フロントキックをガードさせたときは、上段キックなのにも関わらず、相手のしゃがみⓅなどの反撃に打ち勝つ能力を持っているフロントキック自体の攻撃発生が遅いため頻繁に使う技ではないが、連係に組み込めば意外と効果を発揮する面白い技になる。

シャットダウンローキック　ウルフのローキックとほぼ同じ技だが、立ち状態から素早く出したい場合は↓Ⓚと入力しなければならない。下段攻撃なので使いたくはなるが、ヒットさせても相手が先に動けるので、通常の連係には不向きの技。無理に使う必要はなく、とどめを刺すときの削り技として考えよう

ストッピングロースマッシュ　鋭い下段キックからのコンビネーション技。初段の下段キックがカウンターでヒットすれば、2段目のパンチまでは連続ヒットする。さすがに3段目までは連続にならないが、多少ディレイが可能なのでうまく活用しよう。また、3段目のスマッシュがヒットすれば相手は受け身を取れないダウンとなり、ダウン攻撃が確定するのは見逃せない要素。2発目以降の上段パンチ部分はしゃがみⓅなどで割り込まれることが多いが、ヒットしたときの見返りは大きいのでぜひとも使っていきたい技だ。

ハーフムーンキック　立ち途中に出す技で、連係に組み込むには最適なのだが、モーションが遅いために途中でつぶされることが多い。カウンターヒットで低い浮かせを誘発するが、その後いいコンボはなく、イマイチ感が漂う微妙な技。

ボーンクラッシュミドル　バックナックルよりも攻撃発生が早くリーチも長いので、非常に使える主力技。基本的にはいわゆるミドルキックと同じで、しゃがんでいる相手にヒットするとよろけ状態にできる。ためると相手の立ちガードをよろめかせられるので、状況により使ってみるといい。

カットインニーキック

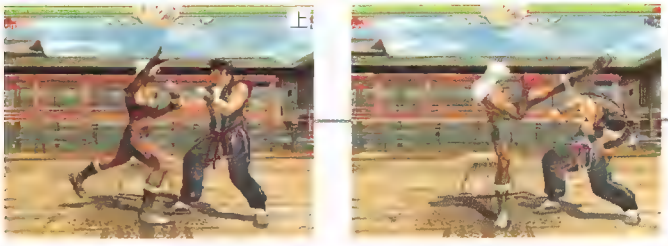
K

カットインニーキック→フロントスリーバー

K（カウンターヒット時） P＋G

パーリングハイキック

K



パーリングコンビネーション

K P

シャドースライサー

K

カウンターストライク

K

ライトアングルトーキック

K

カットインニーキック　ヒザ系の攻撃ではあるが、ウルフやジェフリーのような、いわゆるジャンピングニーではなく、片ヒザを突き上げるだけの技。カウンターでヒットしても浮かすことができない代わりに、フロントスリーバーに移行することができる。自分が相手より先に動ける状況などで使うと有効なので、試してみてほしい。

パーリングコンビネーション　見た目は上段キックから上段バックナックルという2段技だが、実はモーションの出始めに相手の技を「さばく」能力を持っている。しかも、このさばき能力が非常に強力で、強上段攻撃以外の上、中段技はすべてさばくことが可能なのだ。また、初段のハイキックをガードさせてしまえばバックナックルまでは連続ガードとなり、初段をしゃがんでかわされてしゃがみⓅで割り込まれても、バックナックルか打ち勝つ強さっぷり、さらに、バックナックルをガードさせた後は自分が先に動けるという非常に優れた技なので、連係の随所に交ぜて使っていけば、常に自分の攻勢を継続することが可能。ガードされたら不利だが確定反撃は受けないといった技の後に出していくのが基本的な使い方だ。もし相手が投げにきたときにこの技を出せば、ハイキック部分がカウンターヒットとなり高く浮くので、軽いキャラにはシャドーコンボハイキック、重いキャラにはワンツーローという空中コンボが成立する。ディフェンシブスタイルでは要となる技なので、必ず使っていこう。

シャドースライサー　一歩踏み込んでからの中段回し蹴りを出す技で、相手の技を後ろダッシュで避けたときや、空中コンボなどに重宝する。ガードされても反撃は受けないので、中間距離から攻めるときの初手として使うのもいいだろう

カウンターストライク　後方に下がりながらトーキックを出す技で、相手の反撃を見越した状況で使うのが基本。だが、相手の技のリーチが長い場合は下がっている最中に技をくらうので、過信はできない。ラウンド開始時や、中間距離で相手が攻めてきそうなときに、先読みで出す程度か。

ヘビィフック
P＋K

ヘビィフックコンボ
P＋K,P

ライトニングランサー→テイクダウン
P＋K

パスガードナックル
P＋K（ヒット時）P

ライトニングスマッシュ
P＋K

ライトニングコンビネーション
P＋K,P

ボマーストライク
P＋K

ハイアングルフィストドロップ
P＋K

ヘビィフックコンボ　中段のフックからバックナックルを出す2段技。2段目のバックナックルはしゃがみⓅなどの攻撃をつぶす効果があるが、フックの攻撃発生時間が遅いので使いどころが難しい。うまくバックナックルまで出せたら、その後にカットインニーキックなどを出して、連係を組み立てていくといい。

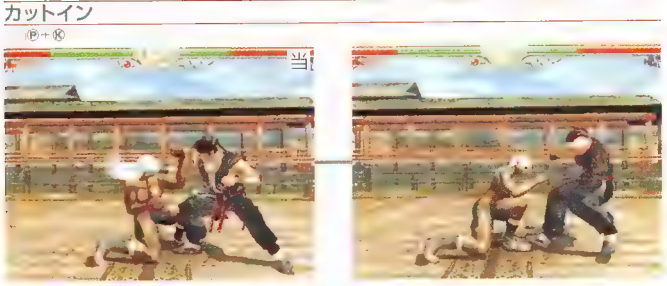
ライトニングランサー→テイクダウン　声を発しながら低い体勢で飛び込む、上段キャッチ投げ扱いのタックル。タックルがヒットした瞬間にⓅボタンを押すことで、パスガードナックルへと派生する。カッコイイ技だが、タックルの時点で声を発するためバレやすく、あっさりしゃがまれてしまう。また、タックルが成功しても地面にたたき付けられる瞬間に相手がⒼを押せば、パスガードナックルも防がれてしまうのだ。この技に対してしゃがみガードする相手には、似たようなモーションから中段攻撃を出すライトニングコンビネーションを使うと、見た目で二択になる。慣れると誰もくらってくれなくなるのが悲しいところ。

ライトニングコンビネーション　ライトニングランサーに似た技で、突進しながらロングフックを2回出す技。先ほども述べたように、発生時のモーションがライトニングランサーに似ているので、二択っぽいことも一応はできる。ただ、ガードされると非常にスキが大きく、投げや打撃の反撃が確定するので多用は禁物。起き上がり蹴りをかわしたときなど、確実にヒットする状況で使いたい。

ボマーストライク　回転しながら勢いを付け、上から拳をたたき付ける技。一回転するためモーションが大きいのは誰の目にも明らかだが、ガードさせたときは相手よりも自分が先に動けるので、受け身に重ねる技として考えればそこそこ使える。だが、ガードさせて有利なのはヘビィーインパクトも同じで、使いやすさも上なので、ボマーストライクを無理に使うことはないだろう。

ハイアングルフィストドロップ　フックを振り下ろす技。特にコンビネーションもなく、単発で終わってしまうので、使用頻度は極めて低い。

カットイン
Ⓟ＋Ⓚ

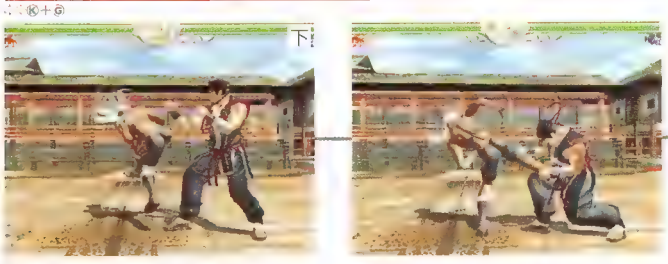


ガードクラッシュトルネード
Ⓚ＋Ⓖ

ロースピンスライサー
↘Ⓚ＋Ⓖ

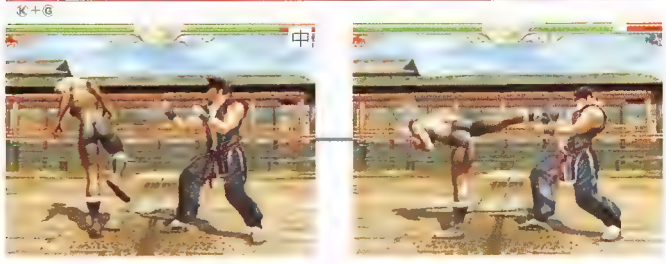
ヒールキック
Ⓚ＋Ⓖ

レッグカットロー
↘Ⓚ＋Ⓖ



レッグカットロー→テイクダウン
↘Ⓚ＋Ⓖ(ヒット時) Ⓟ＋Ⓖ

スイッチバックミドル
Ⓚ＋Ⓖ



レッグボマー
↘Ⓚ＋Ⓖ

カットイン　下段のパンチ技系をさばくことができるが、この技自体に攻撃判定はない。うまくさばきが成功したときは、尻もちを付くよろけ状態になり、この間回復は不可能なので、確実に打撃技を当てることができる。自分がしゃがみ状態なので、立ち技からのコンボは難しいが、レッグボマーからシャドーコンボハイキックを入れることも可能。ただ、実戦でとっさに入力するのはキツイので、シャドースライサーで確実にダメージを与えるという手もアリだ。

ガードクラッシュトルネード　ジャンプしながら上段回し蹴りを出す技で、技名通りガード上からでも相手をよろめかせる性質を持っている。相手が回復しなければバックナックルストリームが全段確定するので、間合いが離れたときには積極的に狙っていきたい。上段攻撃なので、しゃがまれたときには最低限投げ抜けを仕込んでおこう。

ロースピンスライサー　ベネッサの下段攻撃の中で、唯一ダウンを奪うことができる。さまざまな状況で使うことになるが、よろけ後、受け身後などの中段と下段の二択で用いるのは基本中の基本。近くでダウンするので、受け身を取る相手には素早く起き攻めに移行できるように心掛けよう。

レッグカットロー　モーションが長く、ローキックを出すまで時間がかかるが、ヒットすればテイクダウンに派生できる。使う状況は限られてくるものの、受け身の終わり際に重ねるなどの工夫をすれば非常に有用な技となる。投げコマンドの入力タイミングはレッグカットローがヒットした瞬間だけなので、失敗しないように練習しておこう。

レッグボマー　ジャンプしながらのカカト落としを繰り出し、ノーマルヒットでも相手を浮かせられるコンボ始動技。軽いキャラにヒットした場合はシャドーコンボハイキックが確定し、重いキャラでもワンツーローで拾うことができる。モーションが大きいので多用することはできないが、相手の起き上がり下段蹴りを読んだときに使うと、蹴りをかわしながらヒットさせることができるので狙ってみるといい。

ストマッククラッシュ
K＋G

ストマッククラッシュ→フロントスリーパー
K＋G（ヒット時） P＋G

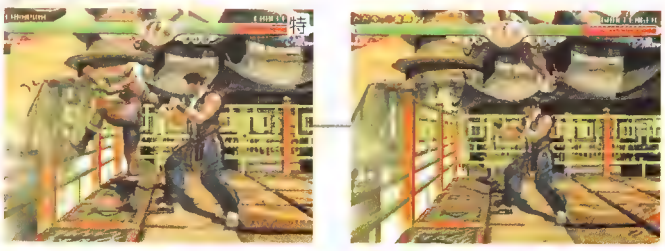
バックチャージキック
K＋G（ため可）

ステップアウト
K＋G（K押したまま）G

ステップイン
K・G と もう一つ・G

リアクトラウンドキック
（壁か前） P＋K＋G

ウォールハックロール
（壁から） P・K・G



ストマッククラッシュ　単発の中段攻撃で、発生もそこそこ早く、ヒット時にはフロントスリーパーに派生できるのが特徴。カウンターヒットしないと投げに派生できないカットインニーキックなどに対し、ノーマルヒットでも投げに派生できるので、使い方次第では有効な技となる。ただ、フロントスリーパーは相手の回復が早い場合はすぐに外れてしまうので、ダメージは期待できない振りほどかれた後は投げが届く間合いで、微妙に不利な状態。技を出すか、あるいはガードするかを考えておこう

バックチャージキック　一度後方に下がってから突進して蹴りを出す技。ためることが可能なほか、ためモーション中と突進中の2カ所でGによるキャンセルができる。この技を有効に使える状況として一番最初に考えつくのが、相手の起き上がり時だ。相手がダウンした後、起き上がり蹴りか当たらない間合いでためてから、起き上がりに技を重ねればOK。ためていれば、ヒットしてもガードされてもよろけを誘発するので、次の攻撃へスムーズに展開することができる。蹴りを出さないように途中でキャンセルすることもできるが、ためているときはあまり意味がなく、キャンセルを考える必要もない。あまりにも相手が固まっているときに、たまにステップインを交ぜる程度で十分だ。起き攻め以外にもさまざまな使い道がある技なので、いろいろ試してほしい。

壁を使った技　自分が壁のほうを向いているときに出せるのがこの二つで、ひとつは壁を蹴り上かりながら、戻った反動で中段回し蹴りを出す技。もう一つが壁を駆け上って宙返りし、近くにいる相手の背後を取ろうとする技だ。見た目はカッコイイのだが、そもそもベネッサは背を向ける攻撃をあまり使わないので、壁を向いている状況というのは極端に少ない。しかも壁に密着していないと出せない技なので、使用頻度は低くなる。壁際に追い詰められたときに、スイッチバックミドルで背を向けれは使えなくはないが、そこまでして出すほどの技でもない。

イントルードフック

G押したまま Ⓟ

インターセプトボディブロー

G押したまま Ⓟ

グライディングスライサー

G押したまま Ⓟ

グライディングバックナックル

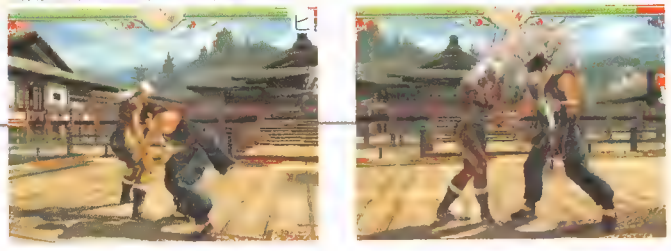
G押したまま Ⓟ

グライディングミドル

G押したまま Ⓚ

グライディングミドル→ホールド

G押したまま Ⓚ（カウンターヒット時 Ⓟ＋G



グライディングトー

G押したまま Ⓚ

グライディングトー→ホールド

G押したまま Ⓚ（カウンターヒット時 Ⓟ＋G

Ⓖを押しながら出す技　ベネッサにはⒼを押しっぱなしの状態から出せる技が六つある。左右以外の方向にレバーを入れながら攻撃ボタンを押すことで、性質の異なった技が出せるのだ。上下方向のレバー入力とⓅを組み合わせた場合は、それぞれイントルードフックとインターセプトボディブローが発生。ガードされても反撃を受けず、しゃがみⓅなどをかわす能力があるので、六つの技の中では一番使える。カウンターヒット時は相手が前のめりに崩れるので、下段投げを狙える。ただ避け能力は大したことがないので、過信すると痛い目に遭う。斜め前方向のレバー入力とⓅの組み合わせで出せる技は、グライディングスライサーとグライディングバックナック ル。どちらも中段攻撃なのだが、発生か遅いため、相手の攻撃を避けた場合でもガードされることが多い。六つの技の中では一番使えないので忘れてもOK　斜め後ろ方向のレバー入力とⓀで出せるのは、グライディングミドルとグライディングトー。斜め後ろに下がりながら繰り出す技なので、相手が攻めてこないとヒットさせるのは難しい。カウンターヒット時のみ、投げ技のホールドに移行することができるので、追加コマンドの入力を忘れないようにどの技も避け能力は高くないので多用は禁物　スキの小さい技をガードされたときなど、連係のバリエーションとして使ってみよう

セットアップ（ディフェンシブスタイル↔ムエタイスタイル）
P+K+G

フリッカージャブ
（ムエタイスタイル中）Ⓟ

フリッカーコンビネーション
（ムエタイスタイル中）ⓅⓅ

フリッカーコンボストライク
（ムエタイスタイル中）ⓅⓅⓅ

アッパーカット
（ムエタイスタイル中）↓Ⓟ

アッパーヒールソード
（ムエタイスタイル中）↓ⓅK

エルボー
（ムエタイスタイル中）↑Ⓟ

ダブルエルボー
（ムエタイスタイル中）ⓅⓅ

エルボーストーム
（ムエタイスタイル中）↑ⓅⓅK

ディフェンシブエルボー
（ムエタイスタイル中）Ⓟ

ヘビィストレート
（ムエタイスタイル中）↑Ⓚ

ボディストレート
（ムエタイスタイル中）ⓅⓅ

チョッピングライト
（ムエタイスタイル中）↑ⓅⓅⓅ

アサルトコンビネーション
（ムエタイスタイル中）↑ⓅⓅⓅK

ストッピングニー
（ムエタイスタイル中）Ⓚ

ハーフムーンキック
（ムエタイスタイル中、立ち途中）Ⓚ

セットアップ　ディフェンシブスタイルとムエタイスタイルを相互に切り替えることができる特殊行動。ベネッサはほかのキャラとは違い、何らかの技からスタイルが変化するということがないので、必ずセットアップを使う必要がある。動作中はガードができず、無防備な状態になるため、相手ダウン時など、安全な状況を見極めて使おう。

アッパーヒールソード　アッパー→カカト落としのコンビネーション。アッパーがカウンターヒットすれば相手を浮かせることができるので、空中コンボ始動技として重宝する。基本的に2段目まで出さず、1段止めで使ったほうが空中コンボへスムーズに移行できるのでオススメ。相手が浮いたときにはエルボーストームかアサルトコンビネーションが全キャラに入るので、確実に決めよう。

エルボーストーム　肘打ち2回からヒザを繰り出す3段技で、ムエタイスタイルの主力技でもある。ディレイを併用した3段目を意識させ、2段止めから投げ、などの連係もアリだ。3段目をガードされた後は最速の投げで反撃されてしまうが、スキは小さいほうなので、イントルードフックなどカウンター効果の高い技を出してみよう。ムエタイスタイル時の空中コンボにはこの技が重宝するぞ。

ディフェンシブエルボー　性能的にはディフェンシブスタイルのディフェンシブエルボーとまったく同じで、すべての下段攻撃をさばくことが可能。ちなみに、コマンドを一覧すると分かるように、ムエタイスタイルには俗にいうしゃがみⓅが存在しない。しゃがみⓅを出そうとしてもディフェンシブエルボーしか出ないので、スタイルを変えた際には、このことを頭にたたき込んでおこう。

アサルトコンビネーション　素早いヘビィストレートから始まる電光石火の4段技。3段目までは連続ヒットするのだが、4段目のヒザは連続ではなく、ガードされると投げによる反撃を受けてしまう。また、3段目はヒットさせても相手が先に動けるので、別の技を連係させるにはイマイチ使いにくい。この技を使うときはヒザまで一気に出し切ってから次の手を考えよう。

ストッピングロー
(ムエタイスタイル中) ↓K

ストッピングローコンボ
(ムエタイスタイル中) ↓K,P

ストッピングロースマッシュ
(ムエタイスタイル中) ↓K,P,P

ストッピングローニーボマー
(ムエタイスタイル中) ↓K,P,K

ニーキック
(ムエタイスタイル中) ↑K

ダブルニーキック
(ムエタイスタイル中) K,K

ニーキックコンビネーション
(ムエタイスタイル中) ↑K,K,P

ステップインニー
(ムエタイスタイル中) ↑K

ステップインニーハイキック
(ムエタイスタイル中) ↑K,K

ステップインニーローキック
(ムエタイスタイル中) ↑K,K

ステップインニーコンビネーション
(ムエタイスタイル中) ↑K,↑K,K

ローキック
(ムエタイスタイル中) ↓K

ショートジャンプミドル
(ムエタイスタイル中) ↑K

ストッピングローニーボマー　3段目がパンチになるストッピングロースマッシュはディフェンシブスタイルにある技と同じだが、ムエタイスタイルの場合は、3段目に中段判定のヒザへと派生するストッピングローニーボマーが出せる。3段目のヒザは、しゃがんでいる相手にヒットするとよろけ状態になるので、ストッピングロースマッシュをしゃがんで避ける相手に使えば、ガードを揺さぶることができる。ただ、ヒザをガードされると投げで反撃を受けるので、多用は禁物だ。

ニーキックコンビネーション　踏み込んで出すヒザ蹴りの後にアッパーを出すコンビネーション技。1発目がカウンターヒットすると相手は浮くので、2段目の蹴りまで連続ヒットとなる。この技の利点は全段にディレイがかかるということ。しかも、かなり長い時間受付があるので、簡単にディレイが可能なのだ。2段目にディレイをかけていれば、1段目で止めて投げという連係も有効になるのでうまく活用しよう。

ステップインニーコンビネーション　鋭いヒザ蹴りからロー、ハイにつながるキックコンビネーション技で、中→下→上と判定も強め。前に踏み込んでからヒザを出すため、通常のヒザよりも数段リーチが長いのが特徴だ。3段目のハイキックを出さずに2段目のローキックで止めて別の技へ派生させるという手もあるが、実はどこで止めても投げによる反撃を受けるので多用は禁物。適度に別の技も交ぜ、技を見切られないようにしよう。

ショートジャンプミドル　ディフェンシブスタイルのボーンクラッシュミドルとは違い、少しジャンプしてからミドルキックを出すため、攻撃発生が若干遅いのが気になるところ。しゃがんだ相手にヒットするとよろけ状態になるなどの基本的な性能は変わらないが、ほんの少しジャンプしているので下段攻撃をかわす能力を持っている。ただ、狙って相手の下段攻撃をかわすのは実戦レベルで考えるとほぼ不可能なので、過信しないこと。一応、起き上がり下段蹴りなどをかわせないこともないが、どう考えても実戦的ではない。

ヘビーフック
(ムエタイスタイル中) Ⓟ+Ⓚ

ヘビーフックナックル
(ムエタイスタイル中) Ⓟ+Ⓚ,Ⓟ

ヘビーフックコンビネーション
(ムエタイスタイル中) Ⓟ+Ⓚ,Ⓟ,Ⓚ

ライトニングエルボー
(ムエタイスタイル中) Ⓟ+Ⓚ

ステップインバックナックル
(ムエタイスタイル中) ↓↘Ⓟ+Ⓚ

ヘビーフックコンビネーション
(ムエタイスタイル中) Ⓟ+Ⓚ,Ⓟ

ヘビーフックトルネード
(ムエタイスタイル中) ↓↘Ⓟ+Ⓚ,Ⓟ,Ⓟ

ハイアングルフィストドロップ
(ムエタイスタイル中) Ⓟ+Ⓚ

ガードクラッシュトルネード
(ムエタイスタイル中) Ⓚ+Ⓖ

ロースピンスライサー
(ムエタイスタイル中) ↓↘Ⓚ+Ⓖ

ヒールキック
(ムエタイスタイル中) ↓↘Ⓚ+Ⓖ

ネックスライサー
(ムエタイスタイル中) ↓↘Ⓚ+Ⓖ

スイッチバックミドル
(ムエタイスタイル中) ↓↘Ⓚ+Ⓖ

レッグボマー
(ムエタイスタイル中) ↓↘Ⓚ+Ⓖ

ヘビーフックコンビネーション　フックからバックナックルまでつなぐヘビーフックナックルは、ディフェンシブスタイルにもある技だが、ムエタイスタイルはここから3段目にヒザを出すことが可能だ。しかも、2段目のバックナックルはしゃがみⓅに打ち勝つ能力を持っているので非常に強く、ヘタにしゃがみⓅで割り込もうとすると、2段目がカウンターヒットし、3段目のヒザまでが連続ヒットする。ただ、ディフェンシブスタイルのヘビーフックナックルはガードされても有利だが、ムエタイスタイルの場合は、見た目は同じでもガードされると不利。2段止めはヒット時のみ有利なので、状況を見極めて使うことが大切だ。

ライトニングエルボー　上段判定なのだが、攻撃発生が早いので非常に使いやすい技。しかも、ヒット時にはバウンドコンボを狙える状況にもなるので、ムエタイスタイルでは見逃せない技なのだ。バウンドコンボを狙う場合、足位置が平行なら、ステップインニーコンビネーション。足位置がハの字ならば、エルボーストームで拾うことができる。ただ、ジェフリーだとどちらも途中で落としてしまい、受け身を取られる可能性がある。ウルフも足位置が平行だと拾えないので、重量級にはライトニングエルボーを2回当ててもいい

ヘビーフックトルネード　攻撃モーションが遅く、判定も中→上→上とあまり強くはないが、初段がカウンターヒットすると浮くので、全段ヒットする。初段で止めて、カウンターで浮いたときに別の技で空中コンボが可能なのでは？　と思いきや、残念ながら初段の硬直時間が長いため、別の技で拾うことはできない。全段ヒットすれば威力はそれなりなので、起き攻めに交ぜてもいい。

ロースピンスライサー　ディフェンシブスタイルにも同じ技があるが、ムエタイスタイルの場合は多少性質が変わり、カウンターヒット以外では、タウンを奪うことができないようになっている。基本的な使い方は同じだが、ヒットさせた後の対応が若干変わってくるので、混乱しないよう次に出す技を考えておこう。

バックチャージキック
（ムエタイスタイル中）←Ⓚ＋Ⓖ（ため可）

ステップアウト
（ムエタイスタイル中）K＋G（K押したまま）G

ステップイン
（ムエタイスタイル中）↓Ⓚ＋Ⓖ（ヒット直前）G

イントルードフック
（ムエタイスタイル中）G押したまま↑Ⓟ

インターセプトボディ
（ムエタイスタイル中）G押したまま↓Ⓟ

バリアキック
（避け中）P＋K＋G

キャニオンダイブ
（ディフェンシブスタイル中）P＋G

テイクダウンブロー
（ディフェンシブスタイル中、敵の右横）P＋G

チヌークストライク
（ムエタイスタイル中、敵の右横）P＋G

ヘッドディバイダー
（敵の左横）P＋Ⓖ

ロッククラッシュスロー
（敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ

バックチャージキック　ディフェンシブスタイルにある技とまったく同じもの。使いどころも同じだが、ガードさせてよろけたところに、どの技を出していくのかが異なる。オススメはライトニングエルボーで、相手の回復が遅いときはヒット後バウンドコンボが狙えるし、ガードされても反撃を受けないからだ。ダメージを与える絶好のチャンスなので覚えておいてほしい。

Ⓖを押しながら出す技（ムエタイスタイル）　ムエタイスタイルのときにⒼを押しながら出せる技は、レバー上下方向とⓅを組み合わせて入力するイントルードフックとインターセプトボディの2つのみ。性能的にはディフェンシブスタイルとまったく同じで、カウンターヒット時はバウンドコンボを狙える崩れダウンになる。ここに下段投げが確定するほか、ステップインニーコンビネーションで拾うこともできる。後者は、ジェフリーのみ足位置がハの字でないと拾えないが、ほとんどのキャラに確定するので、気にせず狙っていこう。

バリアキック　避け中にしか出すことができない避け攻撃。この技はボタンを押して攻撃するとき、もう一度避けるモーションがあるため、非常に相手の技を避けやすいのが特徴だ。リーチの長い中段攻撃なので使いやすいが、ガードされると打撃や投げによる反撃を受けるので、適当に出していい技ではない。相手の技を避けたときの状況を判断して攻撃したい。また、相手の技によっては避けた後、背中に攻撃がヒットする場合がある。この場合、相手が特殊なやられモーションになるので、追い打ちのシャドースライサーが確定するのだ。避けが成功した後も、その後の状況を判断して、次の技への連係を考えることが大切だ。

各種Ⓟ+Ⓖの投げ　正面、側面、背後の各状況でモーションの異なった投げ技になるわけだが、正面と側面からの投げは与えるダメージに変化はない。右側面からの投げは、ムエタイスタイルだと違うモーションに変化するが、やはりダメージは同じ。背後投げが若干ダメージが大きく設定されているが、現状で狙えるチャンスは少ない。

リプレイススロー
(ディフェンシブスタイル中) Ⓟ+Ⓖ

アームクラッシュスロー
(ディフェンシブスタイル中) Ⓟ+Ⓖ

ヘルズゲート
(ディフェンシブスタイル中) Ⓟ+Ⓖ

アミーコンビネーション
(ディフェンシブスタイル中) Ⓟ+Ⓖ

エルボーラッシュ
(ディフェンシブスタイル中) Ⓟ+Ⓖ

ヘブンズゲート
(ディフェンシブスタイル中) Ⓟ+Ⓖ or Ⓟ+Ⓖ

ウォールキス
(ディフェンシブスタイル中、壁が前) Ⓟ+Ⓖ

ストマッククラッシャー
(ディフェンシブスタイル中、壁が前) Ⓟ+Ⓖ Ⓟ+Ⓖ

レッグブレイカー
(ディフェンシブスタイル中) P+G or P+G

エルボースラッシュ
(ムエタイスタイル中) P+G

ジャッジメント ギルティ
P+G P+G

トリプルヘビィスマッシュ
(ムエタイスタイル中) Ⓟ+Ⓖ

ダブルニーストライク
(ムエタイスタイル中) Ⓟ+Ⓖ

ディフェンシブスタイルの上段コマンド投げ
ディフェンシブスタイルの上段コマンド投げは全6種類。そのうち、リプレイススローは相手を後方に投げるだけの技で、直接ダメージを与えるわけではない。ただし、壁に向かってたたき付ければダメージが入り、よろけ状態になるので打撃技を狙うこともできる。壁にたたき付けた後、バックナックルストリーム→ダウン攻撃までがほぼ確定するので、チャンスがあれば狙っていこう。

さて、直接ダメージが入る投げ技を威力の高い順に並べると、(1)アミーコンビネーション、(2)ヘブンズゲート、(3)レッグブレイカー、(4)ヘルズゲート、(5)アームクラッシュスロー、(6)エルボーラッシュとなるが、(1)(2)(3)(6)はダウン攻撃のサッカーボールキックが確実に入るので、総合ダメージを計算するとエルボーラッシュが4番目に食い込んでくる。だが、威力だけでなく投げ抜けのことも考えると、入力に三つの投げが集中するため、抜けられやすいのが難点。投げ抜けされないためにも、各種の投げをまんべんなく使っていくこと

相手が壁を背負っているとき限定の投げ技が、ウォールキス。この投げは追加コマンドを入力することで2通りの投げコンボへと派生することが可能で、決まればかなりのダメージになる。追加コマンドの段階で投げ抜け可能となるが、抜ける側の入力は or の完全な二択なので、それほど気にすることはない。どちらの投げに派生しても威力は同じなので、好きなほうを使っていいぞ。

ムエタイスタイルの上段投げ　ムエタイスタイルの投げは、ディフェンシブスタイルの投げに比べて、種類、威力ともに乏しいのが難点。どの投げからもダウン攻撃が入らず、コマンド投げの威力も、ディフェンシブスタイルのⓅ+Ⓖ投げ程度しかない。実際のダメージは、トリプルヘビィスマッシュとダブルニーストライクが同じで、エルボースラッシュがさらにその下をいくといった感じ。ムエタイスタイルスタイルで投げを使う場合は、どんな状況でもコマンド投げを使い、最低限のダメージは与えるようにしたい。

ライトハンドホールド
(ディフェンシブスタイル通常構え中、敵の右上中Pヒット)

ホールドハイキック
(ライトハンドホールド中)Ⓚ

レフトハンドホールド
(ディフェンシブスタイル通常構え中、敵の右上中Pヒット)

ホールドトーキック
(レフトハンドホールド中)Ⓚ

リブクラッシュボディ
(敵しゃがみ) Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

ホールドローキック
(ライトハンドホールド中)↓＋Ⓚ

ホールドシンキック
(レフトハンドホールド中)↓＋Ⓚ

リブクラッシュニー
(敵しゃがみ)↓Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

ライトアームブレイカー
(ライトハンドホールド中)Ｐ＋Ｇ

アレストホールドニー
(レフトハンドホールド中)Ｐ＋Ｇ

プリズンアームロック
(ディフェンシブスタイル中、対上中Ⓟ) Ⓟ＋Ⓚ,↓↘Ⓟ＋Ⓚ

レッグホールドスロー
(ディフェンシブスタイル中、対右上中Ⓚ) Ｐ＋Ｋ Ｐ－Ｋ

レッグキャッチスロー
(ディフェンシブスタイル中、対左上中Ⓚ)↓Ⓟ＋Ⓚ Ｐ＋Ｋ

レッグホールドスマッシュ
(ディフェンシブスタイル中、対中Ⓚ)↓↘Ⓟ＋Ⓚ

リブクラッシュボディ／リブクラッシュニー
両スタイルで出すことができる下段投げ。ベネッサの下段投げがほかのキャラと大きく異なる点が、キャッチ投げ(24ページ参照)であるということだ。通常、下段投げは上段投げと同じく、相手に打撃を出されると成立しないが、キャッチ投げであるベネッサの下段投げは、相手が打撃モーション中でも条件を満たしていれば投げが成立するのだ。しかし、このキャッチ投げ特有の性質を活かして使える状況はなく、無理矢理出すと痛い目をみる。普通の下段投げと同感覚で使っていこう。
ハンドホールド　ディフェンシブスタイルのノーガード状態で、相手の上・中段Ⓟ系の技をつかむことをハンドホールドという。基本的に肘、両手系の技をつかむことはできないが、それ以外の上・中段Ⓟ系の技であればつかむことが可能だ。左右どちらの腕を取ったかによって、その後に出せる技のモーションが変化するが、性能は同じと考えていい。腕を取った時点でコンボがスタートし、相手が振りほどく前に中段キック、下段キック、投げの三択を迫ることになる。ただし、相手側が上段ガード、下段ガード、投げ抜けの三択に勝てば振りほどかれるので、必ずしも一方的に攻撃できるわけではない。最大3回までこの三択攻撃を仕掛けることができるが、投げが成立した時点でハンドホールド状態は終了する。うまく攻撃を散らして、3回攻撃できるように考えてみよう。ちなみに、アレストホールドニーの後は相手より先に動ける時間が存在する。相手との距離が多少離れているが、リーチの長い技ならば確定でヒットするので、どの技でどんなコンボが狙えるのか、いろいろ模索してみるといい。
各種当て身技　ベネッサにはハンドホールド以外に、普通の当て身技(21ページ参照)も存在する。ベネッサが取れる技は、上段と中段のⓅ系・Ⓚ系だが、Ⓟ系では肘と両手系の技は取れず、Ⓚ系ではヒザ攻撃系の技が取れない。意外と取れる技が限定されているので、過信して使いすぎないようにしよう。

戦術に影響が出る細かい違いを検証

『VF4』この変更点に注目せよ

表面的なプレイ感覚は、これまでのシリーズと大差ない『VF4』。しかし、実際に対戦を積み重ねる中で疑問点が出てくることも多い。ここでは、そんな疑問を解消するため、細かいながらも戦術に大きな影響を与える変更点をチェックしていく。『VF4』ならではの特徴をしっかりと押さえ、新戦術を身につけろ！

text：ちゃつさー

投げの性質

これまでのシリーズと決定的な違いが出ているものの筆頭は、やはり投げの変更であろう。発生時間が存在するおかげで、これまでと同感覚で投げようとしても、どうも決まらない……という印象を受けた人も多いと思う。

新たな感覚を養っておきたいのは、反撃として投げを使うときや、しゃがみⓅ→投げなどの連係を使う場合。これまでのように投げ不能時間を見越してタイミングを遅らせる必要はなく、大抵の場合最速で入力してしまってOK。投げ不能時間が存在しないわけではないが、つかみに発生時間があるおかげで、それが自動的に解消[illegible]

また、投げ間合いに関しても注意が必要。全[illegible]キャラの判定が少し前に出ていることもあり、反撃として投げを決める場合には、特に間合いを広く感じることだろう。

キャッチ投げにも、若干の変更が見られる。打撃技とかち合った場合、つかみ側の攻撃発生が、少しでも相手の打撃技より早ければ打ち勝つことができるのだ（これまでは、打撃技の発生中最初の数フレームにしか打ち勝つことができなかった）。『VF4』になって、大きく強化されたものの一つといえる。

なお、投げ抜けに関しての変更は、複数のコマンド投げを抜けられること、横投げ、背後投げも投げ抜けできるようになったこと。抜ける感覚自体は、それほど変わっていない。

側面投げのほか、背後投げも投げ抜けが可能だ。背後[illegible]らめてはダメ。

[illegible]とパイの側面下段投げは、なぜか⇦or⇨Ⓟ+Ⓖで抜けることができる。⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでは抜けられない。

TECHNIQUE

発生・間合い・投げ不能時間に変更あり

反撃として投げを入れたいときは、最速のタイミング（先行入力）[illegible]

特に技の硬直中は、かなり距離が離れていても投げることができる。[illegible]

しゃがみⓅなどから投げを狙うときも、最速で入力。[illegible]

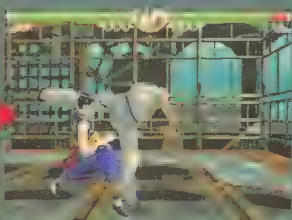
[illegible]通常ヒットのの[illegible]注目

足位置

[illegible]ラは、前に歩くことで足位置を変えることができる。

ダウン状態になっても足位置は戻らない

ダウンを奪っても、相手の足位置はそのまま。当然、起き上がり蹴りの回転方向も逆になる。

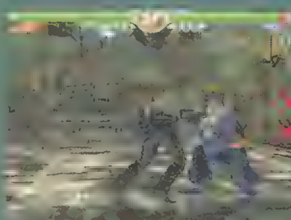


半回転系の起き上がり蹴りに対して避けを狙うときは、ダウンさせる前の足位置を考えること。

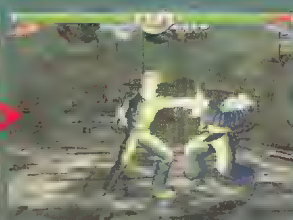
下段に勝つ"特殊上段"

[illegible]『VF4』[illegible]詳しくは、技解説のページを参照してほしい。

しゃがみⓅや、その他の下段技で割り込み不能



上段の属性を持つ技でも、しゃがみ技に勝てるものがある。割り込みを仕掛けるときには注意。



しゃがみⓅなどでは、この性質を持った技に負ける。かわしたいなら、通常のしゃがみで。

避けとエスケープの差

不利な場面で相手の打撃技をかわすのに使えること、投げ[illegible]
[illegible]ープは共通点が多い。最初のうちは、同感覚で使っていけば問題ないはずだ。しかし、当然細かい違いはある。

戦術面で大きな差が出るものとしては、避けの成功がほぼ無敵といっていいことだろう。相手の（直線的な）打撃技に避けを合わせることができれば、出かかりをつぶされることがないのだ。また、避け成功後に相手が連係技を続けて出した場合も、2段目以降がこちらにホーミングすることはないぞ。ただし、避け攻撃など避けから技につないだ場合は、その技が相手の打撃技に巻き込まれることがある。

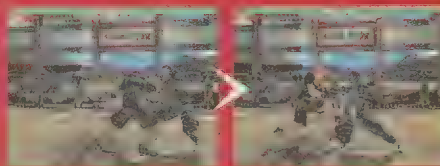
実戦で最も大きな差が出るのは、技をガードされた後、ギリギリ硬直に入らないような技を出された場合。「VF3（tb）」では、これをエスケープでかわすことができなかった（エスケープ自体を潰されてしまう）。しかし、「VF4」の避けであれば、こ[illegible]
のエスケープ投げ抜け以上に効果が高くなっている。逆に、相手が技を出すのよりも先に避けてしまった場合、相手の技は確実にこちらを捉える。軸が一定時間ずれ続けるようなことは起こらないぞ。

TECHNIQUE
「VF3（tb）」の場合

[illegible]

TECHNIQUE
「VF4」の場合

[illegible]



しゃがみダッシュのバリエーション

[illegible]
の技を立ち技後に出すテクニックも復活した。

[illegible]
ダッシュに至っては、しゃがみガードよりもしゃがむのが遅いようだ。

しゃがみ状態からでも、しゃがみダッシュを出すことが可能。後方のしゃがみダッシュも復活した。もちろん、「VF2」のように連続で出すことも可能だ。

立ち状態からのしゃがみダッシュは、しゃがみ状態になるまでに時間がかかる。不利な状況で使った場合、しゃがむ前に上段投げをくらう恐れがあるので注意。

先行入力を使った「立ち～」の復活

しゃがみダッシュを使ったテクニックの一つ。硬直中にしゃがみダッシュ入力をし、

最速のタイミングでしゃがみ状態からの技を出す。入力は、前後どちらでもOKだ。

背向け時の行動

[illegible]
相手に接近するテクニックは健在（Ⓖボタンを使わないもの）。

前方にダッシュやしゃがみダッシュをしようとすると、相手方向に向き直ってしまうので注意

硬直中に先行入力で後方（しゃがみ）ダッシュをすると、相手方向に接近できる。連続でも可能。

カウンター条件の変更

[illegible]

また、当て身が成立する条件にも、若干の変更が見られる。

当て身の判定が出ているときに打撃技をくらうと、カウンターになる。スキはカウンターにならない。

当て身の成功条件はタイミング次第。読みが合っていても、攻撃発生がかみ合わないと成立しない。

a thirst for knowledge of Virtua Fighter 4

ジェフリー・マクワイルド

- "I'm the winner!" (オレが勝者だ！)
- "You'll never gonna win by that strength!" (そんな力じゃ、絶対に勝てっこねえ！)
- "It seems to be I'm the winner!" (オレが勝者みてえだな！)

影 丸

- 「修行が足りん！」
- 「ニン！　天下無双！」
- 「我に敵なし！」

舜 帝

- 「は〜はははは！」
- 「今日は酒がうまいわい！」
- 「むふ〜、ヒック！」

リオン・ラファール

- "Why am I so great?" (オレって、なんでこんなにスゴイんだ？)
- "What a knucklehead!" (なんて間抜け野郎だ！)
- "It's a matter of course I'm gonna win!" (オレが勝つに決まってんだろ！)

梅小路　葵

- 「出直しておくれやす」(座り)
- 「出直しておくれやす」(立ち)
- 「稽古にもならへんわ〜」

雷 飛

- 「なかなかのクンフーだ。だが！　私の方が強いようだ」
- (演舞後)「はぁ〜！」
- 「ははは、勝たせてもらったよ！」

ベネッサ・ルイス

- "If that's all you got then, get out of my sight!" (それが実力なら、消え失せなさい！)
- "Wanna fight again?" (もう1回戦いたいの？)
- "You're all talk.You can't win with that technique." (口先だけね。そんなテクじゃ勝てないわよ)

ガ：ドボタン　パ：パンチボタン　キ：キックボタン

各キャラクターの勝利セリフ集第二弾。より個性的な顔ぶれとセリフが並ぶ。ここからも新キャラの個性がつかめて面白い。なお、各セリフの前にあるアイコンはボタンに対応している。

NET CITY

対戦攻略

結城 晶

直線的な押しの中に工夫を

Text：ちゃっきー

アキラといえば、直線的な単発の打撃技が特徴。となると、必然的に避け対策が必要になってくる。単調な攻撃ばかりでは、あっさりと倒されてしまうぞ。相手の行動を読んだときに、どれだけ効率良くダメージを与えられるかがカギだ。

タイミングに変化をつけて攻める

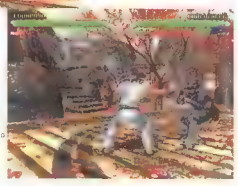
主要技が反撃を受けなくなり、気軽に攻め込めるようになったアキラ。しかし半面、避けの存在によって単純な攻めが通用しなくなっている。ここを克服することこそ、新生アキラの最重要課題だ。

軸となる打撃技は裡門頂肘(⇨⇨Ⓟ)と躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)。どちらもガード時に反撃を受けず、しゃがみ状態に当たればよろめかせる技だ。後者のほうが少しリーチが長いので、距離によって使い分けるといい。カウンターヒットでダウンを奪ったら、受け身を想定しつつ起き攻めに移行しよう。また近距離では上歩頂肘(⇨Ⓟ)も重要。しゃがみⓅで強引に割り込もうとする相手には、カウンターヒット時にダウンを奪う技よりも、よろめかせる技のほうが効果的だ。これら豊富な中段攻撃に各種投げ技を加えたものが、アキラの基本戦術になる。

さらにアクセントを加えるなら下段技の捜下崩捶(⇘Ⓟ＋Ⓚ)を織り交ぜてみよう。裡門頂肘をガードされた後など不利な場面で使うと、相手のしゃがみⓅをかわしながらヒットすることもポイントのひとつだ。捜下崩捶もヒットすれば有利、ガードされても反撃を受けない技。ヒット後は攻め、ガードされたら避けなどの守備的な行動……といった具合に、その後の選択肢を変えることで、相手の行動に対応していこう。カウンターヒット時にコンボが狙えれば、この技の価値はさらにアップする。

裡門頂肘や上歩頂肘、躍歩頂肘でよろけを狙う。ガードされたときも、確定の反撃は受けない。

避けを読んだら、しゃがみダッシュでタイミングをずらす。しゃがみ状態からの打撃技が活躍する。



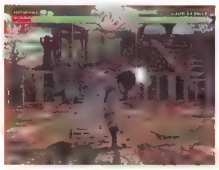
ガードされても反撃を受けない猛虎硬爬山が便利。より大きなダメージを狙うなら、馬歩衝靠で。

さて、ここで問題になるのが避けを有効活用する相手。いくらスキのない技であっても、避ければ大きな反撃を受けてしまう可能性が高い。これに対しては、しゃがみダッシュで接近してからの猛虎硬爬山(⇘⇨Ⓟ)や馬歩衝靠(⇘⇨Ⓟ＋Ⓚ)を狙っていこう。タイミングをずらすことで避け失敗のスキを突ける。また、順身翻臂(⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ)も避けを読んだときに使える技。タイミング次第では打撃技にも勝つので、避け攻撃に対しても強い。受け身を取った相手に対して狙うなど、出の遅さが影響しない場面を選んで使っていこう。

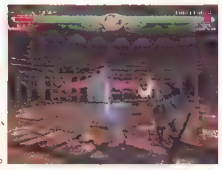
順身翻臂は、よろけや受け身を攻めるときに活用しよう。通常時は、出の遅さがネックになる。

不利な状況での選択肢

相手に技をガードされた後などの不利な状況では、読みとダメージ効率がポイントだ。直線的な打撃技を読んだときは避けを有効活用。投げを読んだときは見返りを重視する。崩撃雲身双虎掌(ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇖Ⓟ＋Ⓖ⇩⇨or⇦Ⓟ)や揚炮(⇖⇖Ⓟ)など、威力の高い技を狙うのが常套手段だ。



堅くいくなら、避けに投げ抜けを仕込もう。一点読みの避け→鉄山靠で大ダメージを狙うのもアリ。



投げにくることを読み切ったときは、見返りの大きいものを狙う。投げ抜けされないなら、崩撃雲身双虎掌で。

壁際に追い込んだときがチャンス

空中コンボチャンスが少なく、ダメージ効率に欠ける感もあるアキラ。しかし、壁際ではそれが一変する。裡門頂肘や躍歩頂肘のほか、大纏崩捶(⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ)で壁にヒットさせた後も空中コンボが狙える。追い打ちの基本は鉄山靠。浮きが高いときは間合いを詰めながら出し、ダメージを稼ごう。修羅覇王靠華山(⇖Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ)も狙えるが、2段目が当たらないことが多く安定性に欠ける。

壁際で大纏崩捶を決めた後は、空中コンボのチャンス。壁との位置関係を考え、投げを使い分けていこう。壁から少し離れた位置がベストだ。

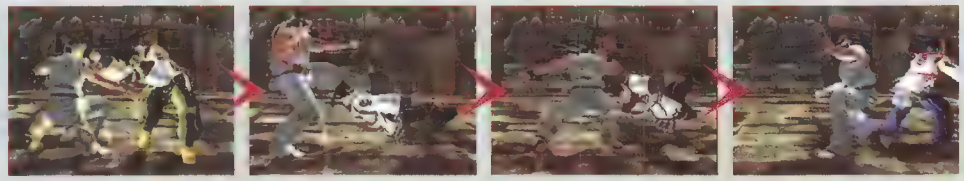
基本連続技

馬歩衝靠や揚炮などの浮かせ技がヒットした後は、直接修羅覇王靠華山で追い打ちするのが最も安定している。ただし、これだけではダメージが低いので、慣れてきたら間に技を挟んだり、修羅覇王靠華山を使わない空中コンボを組み立てるなどしてダメージアップを図りたい。対軽量級で足位置平行スタート、カウンターヒット後なら、上歩衝掌(⇦⇨Ⓟ)→修羅覇王靠華山なども可能だ。

捜下崩捶は、カウンターヒットを素早く判断できるかがポイント。足位置平行スタートなら、斧刃昇膝伏虎撃(⇩Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓚ⇦⇖Ⓟ)でもOKだ。

馬歩衝靠(⇘Ⓟ＋Ⓚ) → 冲捶(Ⓟ) → 修羅覇王靠華山(⇖Ⓚ＋Ⓖ⇘Ⓟ⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ)

捜下崩捶(⇘Ⓟ＋Ⓚ)カウンターヒット → 修羅覇王靠華山(⇖Ⓚ＋Ⓖ⇘Ⓟ⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ)



Jacky Bryant

対戦攻略

ジャッキー・ブライアント

稲妻のように鋭く

Text：ちゃっきー

継承技の性質変化により、攻撃力が大きくアップしたジャッキー。バリエーションをアップさせる新技の追加で、トレードマークとなる近距離での回転力にも磨きがかかっている。鋭さを増した連係で、対峙する相手をねじ伏せろ！

高性能な打撃を前面に押し出した戦術

中段、下段の打撃技をバランスよく持つジャッキーは、使いやすさと奥深さを併せ持つスタンダードキャラクターだ。流れるような攻撃連係には、相手に付け入るスキを与えないスピードがある。

戦術の核を握るのは、なんといってもライジングエルボー（以下エルボー／⇨Ⓟ）。出の早さはもちろん、そこからの派生技も豊富で、軸とするにふさわしい性能を持っている。数ある派生技の中では、エルボーバックナックル（⇨ⓅⓅ）が最も使いやすい。2段目は上段攻撃だが、しゃがみⓅなどの下段技に負けないことがこの技の長所だ。1段止めからの攻めとディレイの2段目を使い分け、近距離戦を構成していこう。1段止めでよろめかせた後は、各種中段攻撃と接近してからの投げで二択を仕掛ける。中段攻撃にはヒット時の見返りが大きいビートナックル（Ⓟ＋Ⓚ）からの連係を使うのがオススメだ。また、2段目まで出した場合は、状況によって選択肢を変えていく。1段目をガードした相手が割り込もうとして2段目をくらった場合、その後こちら側が有利。攻勢を維持することができるぞ。

一方、エルボーの裏の選択肢として活躍するのが、下段技のスラントバックナックル（以下スラント／⇦Ⓟ）だ。有利な場面では、これとエルボーで積極的に二択を仕掛けていこう。この技は半回転系の属性を持つので、方向を考えずに避けを使う相手にも効果的。上・中段攻撃を的にしたさばき技にも強いぞ。しゃがみⓅなどの後に⇨⇨のコマンドを先行入力し、立ち状態を作ってからスラントにつなぐテクニックもぜひマスターしておきたい。

さて、このスラントは、通常ヒットした後はやや不利な状況になる。強引に攻めるばかりでなく、避けやしゃがみバックダッシュなどの選択肢も忘れずに使っていこう。スラントロースピンキック（⬋ⓅⓀ）もたまに使い、相手に手を出させにくくしておくのもいい。これらの選択肢はスラントがガードされたときにも効果を発揮する。なお、スラントがカウンターヒットした後は大きく有利。ヒット状況を判断し、その後の選択肢を変えられれば理想的だ。

近距離戦の要となるライジングエルボー。ここからのバリエーションを増やし、連係を構成しよう。

エルボーバックナックルの2段目は、下段攻撃にも強い。カウンターヒット後は有利になるぞ。

スラントバックナックルを連係の中に交ぜ、立ちガードを崩す。エルボーとの二択として使おう。

通常ヒット後は若干不利。避けやバックステップを適度に織り交ぜ、的を絞らせないようにしたい。

ビートナックルダメージ効率アップ

ビートナックル始動のコンボは、闘いを決定付ける破壊力を持つ。攻めの中で効果的に使うことはもちろん、確実な場面でも逃さず決めていきたい。最も重要なのは、スキの大きい技をガードした後の反撃。回転系の下段攻撃など、この技が反撃になる技を探してみよう。

後方ダッシュなどで相手の技をかわしたときも、ビートナックルで反撃したい。代表的な狙い方の一つだ。

サラのダブルジョイントバットやベネッサ、ジャッキーの避け攻撃ガード後にも狙える。素早く反応せよ！

特殊な新技の使い道

移動技のスライドシャッフル（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）は、起き上がり蹴りをかわせる。タイミングを合わせ、戻りにヘビィボディ（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇦Ⓟ）やステップインソード（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓀ）を入れよう。パクサオはパンチ系攻撃が多い相手に使える。片手によるため攻撃にも狙おう。

起き上がりを攻めると見せかけて、スライドシャッフルで後退。かわしたのを見てから反撃できれば理想的。

パンチ系の攻撃で攻めてくるラウに対してパクサオを狙ってみる。順歩冲拳程度なら、見てから取れるかも。

基本連続技

ビート＆ナックルスピンがヒットした後は、ターンナックルからの派生技で追加ダメージを奪う。右のコンボは、最も汎用性の高いもの。軽量級にカウンターヒットした後は浮きが高いので、コンボエルボースピンキック（ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）に変えてダメージアップを図ろう。また、対ウルフで足位置平行スタート、通常ヒット後は、パンチロースピンキック（Ⓟ⇩Ⓚ）にすること。

ヘビィボディからの連続技はウルフ、ジェフリー以外に決まるもの。この重量級二人に対しては、スラントロースピンキック（⬋ⓅⓀ）で追い打ちするのがオススメだ。

ビート＆ナックルスピン（Ⓟ＋ⓀⓅⓀ） → ターンナックル～ジャブダブルストレート（ⓅⓅ～Ⓟ）

ヘビィボディ（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇦Ⓟ） → エルボーナックルスピンキック（⇩ⓅⓀ）

Sarah Bryant

対戦攻略

サラ・ブライアント

スピード、攻め、継続中

今回新たに加わった「フラミンゴ」は、構えてしまえばそこから闘いを有利に展開できる。相手の行動に十分対応できるバランスの取れた技の数々、フラミンゴからフラミンゴへの移行など、終わりのない攻めも可能だ。

Text H.L

基本戦術を踏まえつつ「フラミンゴ」でアレンジ

立ちⓅとしゃがみⓅヒット時から、肘と投げの二択が基本戦術として広がりを見せる中、サラはその戦術がかなり際立っているキャラといっても過言ではない。立ちⓅの早さ、肘をガードされてもさらに相手に選択を迫れるなど、その戦術を駆使するにあたって恵まれている点が数多い。

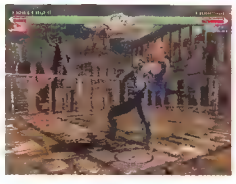
サラの戦術の要となるのが、昔から活躍し続けるダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ)だ。発生の早い肘から中段判定のヒザに移行するこの技は、最速で出せば連続ヒットし、ディレイのかかり具合もまずまず。肘をガードされた後も、投げとディレイで出すヒザの二択を迫れるのが強みである。

ダブルジョイントバットのヒザが相手のよろけ中やカウンターでヒットしたなら、大ダメージを与えるチャンスだ。状況に合わせて、空中コンボをキッチリ決めていきたい。その際に注意したいのが、キャラの重量や足位置の組み合わせによって、入れるコンボも違ってくるということ。目安として足位置が平行のときはレバー前入れ立ちⓅ→ジャックナイフサイドキック(⇩ⓀⓀ)、ハの字スタートのときは、しゃがみⓅ→ジャックナイフサイドキックを狙っていこう。

密着戦を有利に展開できるサラだが、中間距離ではどうかというと、こちらもある程度使える技がそろっている。主に使っていく技はダブルライズキック(⇨Ⓟ＋Ⓚ)、そしてローリングフェイスクラッシュ(⇩Ⓟ＋Ⓖ)の二つ。ダブルライズキックは中段判定のワンコマンド2段技で、フラミンゴに移行できる上に、ガードされた後でも相手に選択を迫れる優秀な技だ(右カコミ参照)。そしてローリングフェイスクラッシュは移動自体に避け性能があり、ある程度前進した位置では相手の直線的な攻撃を難なくかわしてしまう。しかも性質はキャッチ投げなので、相手の打撃モーションを吸ってくれる上に投げ抜けされないなど、使いどころは数多く存在する。中間距離での相手の技のスキに合わせたり、相手の直線的な打撃に対して強引に狙っていってもいい。

肘がヒットしてもガードされても、基本的にこの2つの選択でOK。

技の出始めには避け性能がないので、使うなら中間距離が最適。



相手の技の戻りや、直線系のコンビネーションに対して狙っていく。

「フラミンゴ」からの攻め

フラミンゴに移行できる技で注目したいのが、ダブルライズキックだ。この技をガードさせた後のカットインチョップ(フラミンゴ中⇧Ⓟ)は、なんと立ち技(上段避け性能技は除く)では割り込めないのだ。つまりガードさせた時点で、相手の行動を下段技か立ちガード、もしくはしゃがみガードの3種類にほぼ限定できる。そこで相手の行動に対して、1つずつ対策を立てていこう。

まず、相手のしゃがみⓅに対しては、都合よくフェイク(フラミンゴ中Ⓟ＋Ⓚ)というさばき技が存在する。さばきに成功すると相手は回復不能のよろけ状態になり、特定の技が確定で決まる(連続技参照)。その他の下段技は出るのが遅いものが多いので、クラッシュロー(フラミンゴ中⇩Ⓚ)でつぶしていき、ヒット時はヒット投げにつなげよう。この一連の行動は相手の立ちガードにも対応できるので、多少割合を多めにしていきたい。

相手のしゃがみガードに対しては、カットインミドル(フラミンゴ中⇧Ⓚ)を狙う。よろめいたら、セットアップコンビネーション(フラミンゴ中⇧ⓅⓀ)がほぼ確定。そこからフラミンゴになるので、エンドレスの攻めが展開できるぞ。

カットインチョップは非常に出るのが早く、フラミンゴを影から支える技だ。上段攻撃なので過信は禁物。

相手のしゃがみⓅの反応が遅れ、こちらが勝つことも多い。フラミンゴの主力になり得る技だ。

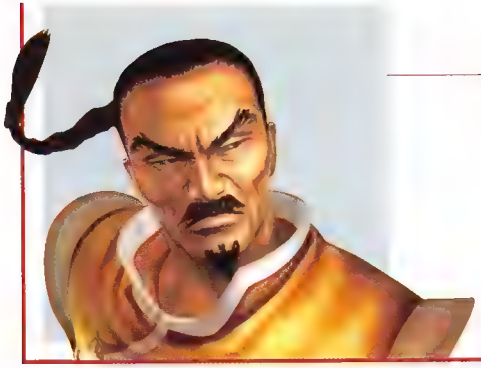
基本連続技

上の連続技の注意点は、足位置とキャラの重量で入れる技が変わるということ。足位置が平行スタートの場合は写真のように、サマーソルトキック(以下サマー)で締める。逆にハの字スタートの場合は、直接ジャックナイフキックサイドにつなげるか、しゃがみⓅをきざむかをキャラごとに使い分けよう。浮かせた後にはレバー前入れⓅ×2→サマーと決めるより、レバー前入れⓅ→しゃがみⓅ→サマーのほうがダメージが大きい。

また、下の連続技はフェイクからの確定コンボだ。前移動からのタイミングが重要になる。

トーキックジャックナイフ(⇧Ⓟ＋ⓀⓀ) → ストレートリード(➡Ⓟ) → スクァトストレート(⇩Ⓟ) → サマーソルトキック(⇨Ⓚ)

フェイク(フラミンゴ中Ⓟ＋Ⓚ)→ステップインメナス(フラミンゴ中)→クラッシュロー(フラミンゴ中 Ⓚ)→ハンドホールドネックカット(クラッシュローヒット中Ⓟ＋Ⓖ)



Lau Chan

対戦攻略

ラウ・チェン

多種多彩な技で勝負

Text：がっちん

中段技が豊富にそろっている上に、有効な下段攻撃や高威力の投げ技も用意されているラウ。新技の使い方と継承技を本作用にアレンジしていけば強力な戦術が出来上がっていく。後は、チャンスを見逃さない感覚も身に付けよう。

やはり狙うは空中コンボ。軸をずらす攻撃にも注目

ラウはオーソドックスに攻撃を展開できる、使いやすいキャラクターだ。近距離は、中段攻撃である肘からの鳳凰槍掌(⇨ⓅⓅ)と各種の投げ技、これに高性能な下段攻撃の地掃腿(⇨⇩Ⓚ)を要所に組み込んでいこう。これにより相手のガードを崩しやすくなる。鳳凰槍掌はヒットしているときはリズムよく押し込めるが、2段目は上段攻撃なので対処されやすい。ここで攻撃が途切れることが多いようなら、1段止めを多用していこう。肘でカウンターヒットや相手のよろけを誘発できれば、状況は優勢のままだ。攻めを継続させよう。

素早く入力すれば連続攻撃の鳳凰槍掌。攻めの起点として使っていこう。

やや離れた中間距離では、多種多様な技を使っていける。旋中腿(⇖Ⓚ)、飛燕連掌(⇦⇖Ⓟ⇩Ⓟ)、順歩冲掌(⇖⇖Ⓟ)、側蹴脚(⇦ⓅⓀ)、左虎爪掌(⇦Ⓟ＋Ⓚ)とその選択肢は多い。中でも飛燕連掌は空中コンボへ発展させられる強力な技。カウンターヒットさせる必要がないため、そのチャンスも多い。やや遅めに繰り出されるスピードを考慮して使っていければ、かなりの効果を発揮する。また飛燕連掌の2段目である振り向き攻撃は、打撃では止められないため主導権を簡単に渡さない点も見逃せない。もう一つの空中コンボ狙いといえば左虎爪掌。カウンターヒットが条件だが、リターンが大きいので使っていこう。カウンターヒットでない場合でも有利な状態で間合いが近くなるので、投げ技を狙う絶好の機会だ。なお、ガードされた場合でも虎燕転身右担肘(⇦Ⓟ＋ⓀⓅ)があるため、相手は投げや肘などを使いにくい辺りもポイント。

側蹴脚は中段2発を繰り出す強力な攻撃。ディレイをかけていくと有効だ。

左虎爪掌は、空中コンボ始動技としての活躍に大きな期待がかかる。

そのほかでは、燕陣旋風脚(⇦Ⓚ＋Ⓖ)に注目してほしい。相手の避ける行動に対して有効な技である上に、ラウ側も避けながら技を出す。混戦や乱戦に強く、やや不利な状況でも使っていけるのが強みだ。ガードされた場合は背後攻撃である座架旋腿(背後中⇩Ⓚ)を中心に出していこう。積極的に動いたほうがいい結果が出やすい。

起き上がりを攻める際は、騰空斜掌(ジャンプ上昇中Ⓟ)を狙っていくのもいい。もちろん起き上がり下段攻撃に合わせるわけだが、しゃがみⓅに対しても有効。ヒット後は連掌旋風腿(⇖ⓅⓅⓀ)や連環転身掃脚(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)で拾うことが可能だ。まれに騰空斜掌が空振りすることがあるので、ジャンプは斜め上を意識しよう。

斜上掌の狙えるポイント

上段攻撃になりしゃがみⓅで簡単に止められるようになった斜上掌(⇩⇖Ⓟ)。だが状況を見極めて使えば、大きな武器となる。代表的な使い方は相手の投げモーションに合わせたカウンターヒット狙い。斜上冲捶(⇩⇖ⓅⓅ)→斜上冲捶～連環背転脚(ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ)が決められる。

スキの大きな技でないと、投げ抜けを試みた投げモーションからカウンターヒットを取るのは難しい。

立ち状態からの斜上掌なので入力は⇖⇩⇖Ⓟとなる。最速で出せるようになれば、実戦への投入が可能だ。

しゃがみ状態を有効利用

腿登裏旋脚(立ち途中Ⓚ)を有効に活用するポイントがある。それは横転受け身を取って、動けるようになった瞬間だ。横転受け身後はしゃがみ状態になることを利用したもので、Ⓚボタンを連打していれば簡単に腿登裏旋脚が出てくれる。中途半端な起き攻めなら、これで迎撃できる。

ダウンを奪われたら横転受け身を試みる。これによりしゃがみ状態が作り出せることを利用している。

後はⓀボタンを連打すれば腿登裏旋脚が出せる。ただし、下段投げを持っているキャラには注意だ。

基本連続技

上の連続技は左虎爪掌をコンボ始動技としている。連環転身掃脚でも拾えるし、まれに順歩冲掌でも拾えるのだが、連掌転身掃脚が最も安定した空中コンボになる。

下の連続技は斜上掌を用いた空中コンボ。斜上冲捶の後の斜上掌は立ち斜上掌を使用。さすがに大きな破壊力を持っている。なお両方の空中コンボに共通することだが、壁に打ちつけている場合は最後の転身掃脚部分を省き、ダウン攻撃の虎爪雷撃(⇩Ⓟ)にしてもいいだろう。壁からうつ伏せにダウンするときは、受け身が取れないことを利用している。

左虎爪掌(⇦Ⓟ＋Ⓚ) → 連掌転身掃脚(⇖ⓅⓅ⇩Ⓚ)

斜上冲捶(⇩⇖ⓅⓅ) → 斜上冲捶～連環転身掃脚(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)

Pai Chan

対戦攻略

パイ・チェン

押せるときは強引にいこう

Text：がっちん

とにかく新技の燕青槍掌が強力だ。多少不利な状況でも、強引にペースをつかみ返す力を持っている。また、二つの構えに代表される新技も豊富に追加された。大きな戦術の変化をいち早く身に付けるのが、強さへの第一歩となるぞ。

強力な新技を使いこなしていこう!!

パイはスピード豊かな攻撃と手数で相手を圧倒できるキャラクターだ。これで技と技との連係を確立させることができれば強力。その役割を果たすのが燕青槍掌(⇨⇦ⓅⓅ)だ。この技の出がかりにはさばき性能があるので、相手が反撃したところに使っていければ理想的。実際に使ってみないと強さがわかりにくい技なので、初心者は多用してみてもいいだろう。具体的な使用ポイントとしては、穿冲拳(⇨Ⓟ)や旋中腿(↘Ⓚ)がガードされた後が挙げられる。つまり強引な使い方がいい結果を生み出しやすい技なのだ。ただし、初段の上歩掃冲掌(⇨⇦Ⓟ)の攻撃判定は上段なので、しゃがみⓅに弱いことは肝に銘じておこう。

ほかに蒼下捶(⇦Ⓟ)からの派生は、いろいろな局面で使っていきたい。初段が下段判定なので、相手にとってはうるさい攻撃だからだ。中には確定で反撃される技もあるが、ディレイを駆使して少しでも対応されにくくしたい。なお、ここでも燕青槍掌を交ぜていくことも忘れずに。

強力な燕青槍掌を使わない手はない。多くの場面で使用し感覚をつかもう。

蒼下旋風脚は特に手数の多い相手に有効だ。しゃがみⓅでも止まらない。

ほかに特筆すべきは蒼下旋風脚(⇦ⓅⓀ)。2段目は上段攻撃ながら、相手のしゃがみⓅに打ち勝つ効果がある。技を出す際にためを使用しなければ、相手に最速でしゃがみⓅを出されても大丈夫だ。たとえ蒼下捶の部分がガードされていても問題ない、というのも強みだ。

裏圏捶(⇦Ⓟ)がヒットすれば連環転身掃脚(ⓅⓅⓅ↘Ⓚ)で拾えるため、うまく当てられるようになるとダメージ効率がアップする。上段攻撃ながらカウンターヒットさせる必要がないため、相手の投げ抜けを読んだり、スキが大きい技や起き上がり蹴りをかわしてから使っていこう。やみくもに出しても当たりにくいので、工夫が必要だ。

以上のことに加え、基本もしっかりと覚えてパイを動かしていこう。しゃがみⓅからは空烈天鳳(しゃがみ状態から⇨Ⓟ＋Ⓖ)の投げを中心としつつ、打撃で抵抗してくる相手に対しては燕青虎双破(しゃがみ状態から⇨Ⓟ)でカウンターヒットを狙っていく。成功すれば連環転身掃脚が決められるため、リターンはある。あとは近・中距離でも有効な下段攻撃の翻身掃脚(⇦Ⓚ＋Ⓖ)も忘れずに使用し、飛燕烈脚(⇨ⓀⓀ)を交ぜたり、連旋掃脚(↓ⓀⓀ)で小技を効かせたりしていこう。

しゃがみⓅからの投げは常套手段。決まる相手には多用していこう

迷蹤歩からの動き

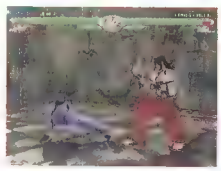
注目の特殊行動である迷蹤歩(⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ)。やや後方に下がるとはいえ、構えを取るときは少し余裕が欲しい。おすすめは迷蹤歩流水掌打(迷蹤歩中Ⓟ)か迷蹤歩激流掌打(迷蹤歩中ⓅⓅ)で仆腿(⇦Ⓚ↓)へ移行、または迷蹤芸燕子連掌掃脚(迷蹤歩中Ⓚ＋ⒼⓅⓀ)辺りになる。

うまく相手の技をかわすこともできるが難度は高い。慣れないうちは相手をダウンさせてから使ってみよう。

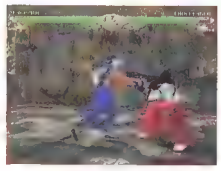
迷蹤歩流水掌打と迷蹤歩激流掌打からは仆腿へと派生できる。複雑で厚みのある攻撃が可能だ。

仆腿からの動き

もう一つの特殊行動は仆腿。迷蹤歩からも構えられるが、直接の場合は燕青擺脚(⇦Ⓚ)からになる。仆腿～前掃腿(仆腿中Ⓚ)の下段攻撃を基本とし、冲拳(仆腿中Ⓟ)や金鶏(仆腿中Ⓟ＋Ⓚ)と中段攻撃も有効だ。どれもローリスクな攻撃なので、使い勝手がいい。



低い姿勢から下段・中段と多くの技を繰り出すことが可能だ。選択肢はいろいろあり戦略の幅は広がる。



下段攻撃が読まれ始めたら仆腿～冲拳と使っていこう。パイ側にほとんどリスクがないのがいい点だ。

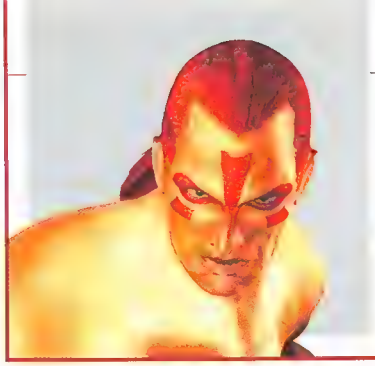
基本連係技

上は上歩冲掌(⇦Ⓟ)がカウンターヒットしたときに狙っていくべき連続技。相手は崩れるようにダウンするので、素早く飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)を使おう。下段投げが確定で決められる場面だが、パイには1種類しかないので抜けられやすい。確実にいくなら打撃技でダメージを奪おう。

下は高蹴腿(Ⓚ)からスタートしているがほんの一例にすぎず、虎燕燕脚(ⓀⓀ)の2発目、燕青虎双破などもカウンターヒットなら連環転身掃脚が決まる。上歩冲掌ならノーマルヒットでも構わないので、多くの状況から狙うことができる。

上歩冲掌(⇦Ⓟ) → 飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

高蹴腿(Ⓚ) → 連環転身掃脚(ⓅⓅⓅ↘Ⓚ)



Wolf Hawkfield

対戦攻略

ウルフ・ホークフィールド

七色の投げ技で相手をねじ伏せろ

ほかのキャラのように、戦闘スタイルに影響を来すほどの新技はあまり加わっていない。だが、マイナーチェンジされた技も含めて使いこなすことができれば、勝利への道は見えてくる。投げと打撃で相手に強烈な二択を押しつけろ！

Text：ブンブン丸

効果的な打撃技で相手の動きをストップ

相手の繰り出す打撃技をキッチリとガードして、強烈な投げ技を決めていくという基本的なスタイルは本作でも変わらない。攻撃を仕掛ける場合は立ちⓅやしゃがみⓅで相手の動きを止めていく。相手にガードされているようなら、避けで反撃をかわしにかかってもいいだろう。避ける場合、キャッチ投げは出さずにコメットフック（⇩Ⓟ）やショートショルダー（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）など、使い勝手のいい中段打撃技に切り替えたほうが、中級者以上のプレイヤーには有効だ。また相手の技の硬化に間に合うのなら、各種コマンド投げを入れていく。カウンターヒット時の選択肢としては、すぐ投げにいくパターンとさらに打撃技を合わせるパターンを使い分けよう。

打撃技で狙うのは、空中コンボを狙えるニーブラスト（⇨Ⓚ）とショートショルダー、攻撃発生が早く次の連係へ移りやすいコメットフック、ダメージもそこそこ大きくて起き攻めしやすいスクリューラリアット（⇨⇩⇘⇦ⓅⓅ）辺りの中段技になる。相手がダウンするなら、受け身を取るタイミングに合わせて、ダッシュで間合いを詰め、受け身を取るか取らないかを素早く見極めよう。受け身を取らないようならフロントロールキック（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）でダウン攻撃、受け身を取るようなら起き攻めを仕掛けていく。横転受け身に対しては起き上がる瞬間に下段投げを重ねていくといいだろう。⇦⇦と入力しておいてしゃがみダッシュし、起き上がる瞬間にⓅ＋Ⓚ＋Ⓖと入力すれば、比較的楽にビックブリッジボム（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）を合わせることができる。相手がここで下段投げ抜けを入れるようなら、そこでニーブラストやバーティカルアッパー（以下アッパー／⇩⇦Ⓟ）でカウンターを狙うのも有効だ。ヘッドスプリング受け身に対しては中段打撃技、ロードロップキック、またはコマンド投げで強引に投げてもいいだろう。

立ち合いで相手の連係に割り込みたい場合は、ロードロップキックが非常に有効で、ダウン攻撃やダブルクロー（相手ダウン中⇩Ⓟ＋Ⓖ）へとつなげられる。ロースマッシュ（⇩Ⓚ）を出すくらいなら、こちらをオススメする。しゃがみバックダッシュで相手の技をかわし、その場からジャイアントスイング（⇦⇦⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓖ）で吸い込むのも非常に強烈。間合いを詰め直して投げるよりも、連係に割り込むにはその場から投げるほうが効果的だ。

相手の予想しえない位置から強引に投げにいく。相手の連係の途切れるポイントを見極めること。

アッパーカウンター後に投げ抜けを入れてくるなら、さらにアッパーを合わせてまたカウンターを奪う。

アッパーのカウンター後にはジャイアントスイング、KS（⇩⇘⇩⇘Ⓟ＋Ⓖ）以外のコマンド投げが確定。

ひたすら暴れる相手はコイツで黙らせろ！

本作で飛躍的な性能向上を見せたアックスラリアート（⇨⇨Ⓟ）。こちらが不利な状況であろうとなんであろうと、相手の直線的な打撃技をかわしながらヒットさせることができる。最も有効な使いどころは、相手が肘系の攻撃を出してくる状況だ。ヒット後はダウン攻撃がほぼ確定だが、軸がずれ過ぎているとダウン攻撃が当たらない場合がある。そんなときはエルボードロップ（⇩Ⓟ）へ切り替えよう。

ほかのキャラクターの技を喰らいまくりたいウルフが、ついに手に入れた強技！　ただし、しゃがみがちな相手には十分に注意。

なかなかおいしいダメージ源

こちらの連係に組み込むのはもちろん、相手の連係へ割り込むのにも使えるロードロップキック。ダウン攻撃、ダブルクローでさらにダメージを奪える。相手がよろけたらしゃがみダッシュで近づき、投げかアッパーを合わせよう。特に暴れる相手にも投げ抜けにも対応できるアッパーは使いやすい。

立ちガードに当たるとよろけるロードロップキック。接近してさらに強烈な二択を仕掛けていく……。

リングの位置によっては、ダブルクローも効果的。攻めを継続したいのなら意識的にこちらを使ってもいい。

基本連続技

ウルフは基本的に派手な空中コンボがあまりない。まずニーブラストやショートショルダーで浮かせた相手に対して、高さに応じて立ちⓅかしゃがみⓅを決め、再度ニーブラストかショートショルダー、あるいはロースマッシュを当てるといった具合だ。むしろ大切なのはこの後。相手が受け身を取るか取らないかを瞬時に見極め、起き攻めに移ることが重要なのだ。ちなみに空中コンボをドラゴンフィッシュブローで締めると、相手は叩き付けられて受け身を取れない。ダメージも大きく起き攻めしやすいので便利なコンボだ。

ショートショルダー（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）　→　ローハンマー（⇩Ⓟ）　→　ロースマッシュ（⇩Ⓚ）

ニーブラスト（⇨Ⓚ）　→　ローハンマー（⇩Ⓟ）　→　ドラゴンフィッシュブロー（⇨ⓅⓅ）

Jeffry McWild

対戦攻略

ジェフリー・マクワイルド

打撃、投げともに充実!!

Text：キャサ夫

当てて半分、投げて半分という、シンプルかつ豪快なジェフリー。さまざまな確定事項をマスターし、有利な場面で確実に打撃と投げの二択攻撃が迫れるようになれば瞬殺も夢じゃない！爽快感を求めるキミには、絶対にオススメだ!!

打撃から投げへつながる確定事項は見逃すな！

ジェフリーが攻めていくときは、主にしゃがみⓅが連係の始動技となる。しゃがみⓅがヒットしたならばバーティカルアッパー(↓↖Ⓟ)や、ダッシュエルボーアッパー(↱↱ⓅⓅ)、ニーアタック(↱Ⓚ)、ダッキングロー(↓Ⓚ＋Ⓖ)といった打撃技を狙う。投げ技を織り交ぜることで、より打撃技が効力を発揮するだろう。そして、これらの打撃技がカウンターヒットした際は確定で追加ダメージを与えられるため、それを絶対に決めていくのが重要だ。

まず、バーティカルアッパーがカウンターヒットした場合は上段投げが確定で決まる。フロントバックブリーカー(↰↱↱Ⓟ＋Ⓖ)とスプラッシュマウンテン(↖↖Ⓟ＋Ⓖ)、あるいはボディーリフト(↰Ⓟ＋Ⓖ)の3種類の投げを使い分けて、三択を仕掛けるといいだろう。なお、ボディーリフトは相手にジャストのタイミングで受け身を取られるとノーダメージになってしまう。そのため、あらかじめ受け身を予測してヒールドロップ(↱Ⓚ＋Ⓖ)を重ねていくのが有効だ。また頻繁に投げ抜けされる場合の選択肢としては、再びバーティカルアッパーを出すのも効果的。するとなんと、投げ抜け失敗モーションにバーティカルアッパーがカウンターヒットし、再びバーティカルアッパーと投げの二択を仕掛けられるのだ。

暴れる相手にはダッキングローが有効だ。カウンターヒットすると、相手は崩れ落ちるモーションでダウンする。ここにはライデンドロップ(↖Ⓚ＋Ⓖ)が確定でヒット。またニーアタックがヒットして相手が浮いたときは、しゃがみⓅ→ダッシュエルボーアッパーなどの空中コンボを決めていこう。

ここで挙げた連係によって、最低でも約3分の1のダメージを与えることができる。だが、しゃがみⓅの攻防がカギを握っているので、ここに至るまでが容易ではない。しゃがみⓅがヒットしたのを確認できるように努め、ガードされた場合は防御に撤しよう。

しゃがみⓅがガードされた場合には、スレットスタンス(Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ)から繰り出せるカウンタートーキック(Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓀ)が有効だ。この技は相手の攻撃をつぶすことが多く、もしガードされても硬化時間が短いので、再びしゃがみⓅを繰り出すという連係ができる。また、カウンタートーキックがカウンターヒットになっていれば、相手が崩れてダウンするところに下段投げが確定する。

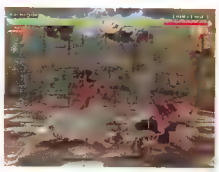
バーティカルアッパーがヒットして黄色く光ったら（カウンターヒット時）大チャンス！

確定で上段投げを決められるぞ！　相手が投げ抜けをするようであれば、打撃を出していこう。

特殊な構えを取るスレットスタンスは、連係攻撃のひとつとして取り入れることができる。

受け身を取られたら大チャンス！

ダウンした相手が横転受け身を取ったら、下段投げを狙うチャンス。ダウンを奪う機会が多く、下段投げを備えているジェフリーは、見逃すことなく決めていきたい。横転受け身に対して下段投げを狙っていくと、相手は警戒してヘッドスプリング受け身、またはそのままダウンを選択するようになるはずだ。その状況を素早く判断できるようにしたい。



横転受け身を取られた場合に、しゃがみダッシュでしゃがんだ状態からそのままレバーを前に入れると……。

「ボー！」という声とともに、マシンガンニーパットを決められる。タイミングがシビアだが、狙う価値大！

ヘッドスプリングで受け身を取られた場合は、打撃と投げで的確な二択を仕掛ける。そのままダウンする相手には、それを確認してからでもダウン攻撃が決められるぞ。ちなみにライデンドロップを出せば、ダウンしている相手へ確実にヒットする。受け身を取られた場合は、自分がダウンするので有効……かもしれない。

ダウン後は、しゃがみステップで相手を威嚇。ヘッドスプリングで受け身を取ったら二択を迫れ！

基本連続技

ジェフリーは主にニーアタックやケンカアッパー(↖↖Ⓟ)で浮かせる機会が多い。空中コンボはダッシュエルボーアッパーが決めやすくなっている。相手の浮きの高さによって、立ちⓅやしゃがみⓅを当ててからでもダッシュエルボーアッパーを決めることができるぞ。

下のコンボは避け攻撃として頻繁に使うサイドステップエルボーから始まる。この技がヒットしたときの状況によっても、ダッシュエルボーアッパーで追い打ちが可能になっている。空中コンボを確実に決めて、よりプレッシャーを与えていこう！

ニーアタック(　Ⓚ)　→　ローナックル(↓Ⓟ)　→　ダッシュエルボーアッパー(↱　ⓅⓅ)

サイドステップエルボー(↓or↖方向避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ)　→　ダッシュエルボーアッパー(↱↱ⓅⓅ)

Kage Maru

対戦攻略

影丸

よりトリッキーな動きに進化

攻撃発生の早い立ち㋪、しゃがみ㋪からの連係として使える技が豊富なのはもちろん、今回は十文字構えの追加によって肘打ちからの選択肢が幅広くなっているところに注目！　ユニークな技の追加により、空中コンボも多彩だぞ!!

Text：キャサ夫

いろいろな技を使い分け、相手を翻弄しよう！

発生の早い立ち㋪としゃがみ㋪で相手の動きを止めて、肘打ち(⇨㋪)や投げ技といった選択肢で相手を攻め立てる。基本的な戦法は、極めてスタンダードなキャラクターになるだろう。だが、今回のカゲは基本となる動きに加えて、さまざまな動きによってより強力な武道家へと変化していくのだ。

その動きの一つが横移動だ。初歩として避け攻撃を主に使うことになるが、いきなり出すのではなく、しゃがみ㋪や肘打ちを出した後の選択肢として活用することをオススメする。また、避け攻撃がしゃがみ状態の相手にヒットしてよろめかせた場合は、豊富な投げ技を使い分けていきたい。横移動の使い方がわかってくると、相手の技のタイミングに横移動を合わせられるようになってくるはず。そうなれば、一つステップアップだ。素早い横移動から避け攻撃を出さずに、投げ技や打撃技を直接狙ってみよう。この動きができるようになると、しゃがみ㋪からの打撃技の利用価値が高くなるだろう。

しゃがみ㋪からの連係には小太刀抜きが有効だ。カゲの背後攻撃の豊富さに起因している。

小太刀抜き後に反撃を狙うような相手には、そのまま連係技を出していく。割り込まれることはない。

しゃがみ㋪からの有効な打撃技は、その後の展開を考えるならばいろいろと派生ができる肘打ち、小太刀抜き(⇦Ⓚ)がオススメ。投げ技も織り交ぜると、より効果的な連係になるだろう。特に肘打ちはガードされた場合でも、十文字構えへ移行できる。その場合はカゲ側に選択権が発生する(詳しくは右のカコミ参照)。また、小太刀抜きは1発で止めると相手に背を向けるので、その状態から背後攻撃の断ち手刀（敵背後㋪＋Ⓚ）や半月蹴り(敵背後▽Ⓚ)、または葉隠流 陽・雷鳴斬(敵背後㋪＋Ⓖ㋪)などへ連係するのがオススメだ。また、小太刀抜きを出した後に相手が反撃してくると思ったら、龍尾蹴り(⇦ⓀⓀ)を出してダウンを奪いにいこう。これだけの動きでも、相手にとってかなり辛いのは間違いないだろう。

ただし、これらの選択肢も上級者にとっては無効となることもある。なぜならば、しゃがみ㋪をガードされた場合は基本的に不利なため、容易に立ち㋪でつぶされてしまうのだ。従って、しゃがみ㋪がヒットしたのを確認してから、前述の選択肢を取るのが理想だ。しかし、実はガードされた場合でも有効な選択肢が一つある。それが地走り(⇨Ⓚ)。この技は、たとえ相手のしゃがみ㋪をくらっていても、次の攻撃をかわしてダウンを奪えるので、状況をよく判断して使いこなすと大きな武器になる。

最強の下段技、地走り。あまり使い過ぎると、嫌われるくらいに強い技となっている。

不利な状況も十文字構えで一転

十文字構えは、さまざまな技から移行できる構え。主に肘打ちから移行させるのが、最も効果的といえる。なぜなら十文字構えから葉隠流 陽・水月砲(㋪＋Ⓚ)を出すと㋪系の上・中段攻撃をさばける上に、さばき中に投げ技をくらうこともないため、相手が仕掛けてくる打撃技や投げといった二択の反撃技を見事に回避することができるのだ。また、さばき後はそのままカゲ側が攻め へ転じるため、とりあえずは十文字構えから水月砲を出すことがオススメ。

ただし、忘れてはいけない注意点が一つ。Ⓚ系の技、特にジェフリー、ウルフが繰り出すヒザは、さばくことも葉隠流陽・地龍(㋪＋Ⓚ＋Ⓖ)で当て身することもできないのだ。そのため、対戦するキャラクターによって、技を使い分ける必要があるということを頭に入れておいたほうがいい。

肘打ちを出したら、十文字構えへ移行。ガードかヒットかを見分けられれば理想的だが……。

肘打ちに対して反撃してきた相手を葉隠流 陽・水月砲でさばくことができ、そのまま打撃が決まる。

相手に投げを狙われても決められることはない。どんどん使っていくようにしよう！

基本連続技

空中コンボが豊富なカゲ。やはり弧円落で投げた後のコンボが代表的だ。最もオーソドックスなものは、弧円落の後にしゃがみダッシュを入力して、素早く浮身膝蹴り→散弾螺旋裏蹴りを決める空中コンボ。大ダメージだけでなく、相手をかなりの距離運べるので、リングアウト狙いとしても活用するといいぞ。

そして下は風閃刃がヒットしたときのコンボ。足位置によって、決まる技が異なっているので注意してほしい。足位置が八の字スタートのときは水車蹴り、平行スタートのときは影刃(⇨↓⇘㋪)を決めていこう。

弧円落(⇦㋪+Ⓖ)→　浮身膝蹴り(↓⇨Ⓚ)　→　散弾螺旋裏蹴り(㋪㋪⇦㋪Ⓚ)

風閃刃(↙㋪)→弾拳(㋪)→弾拳→水車蹴り(▽㋪+Ⓚ)

Shun Di

対戦攻略

舜帝

酔拳の極意、ここにあり！

Text：キャサ夫

年老いながらも、そのトリッキーな動きはいまだ現役。酔っ払ってこそ、酔拳の本領が発揮される。とにかく暇さえあれば酒を飲んで飲んで飲みまくり、今を生きるおじいちゃんに注目！今日も酒がウマイの～♪

酔うにつれ、幅広い選択肢で攻め立てられる

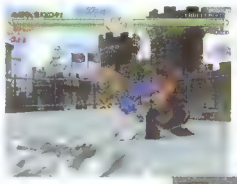
シュンの基本戦略は、酒を飲んでいない状態、6杯飲んだとき、そして8杯以上飲んだときで異なっている。それぞれ使用できる技が違ってくるからだ。酒を6杯飲むことで立ちⓅから連撃後下蹴腿（ⓅⓅ↓ⓀⓀ）へ派生させられるようになり、叉手連環撃（ⓅⓅⓅ）との使い分けが可能になる。さらに、8杯以上飲んだ場合は、仰飲杯手（←Ⓟ）から仰飲仙手（←ⓅⓅ）という連係技が追加される。より幅広い選択肢で攻撃するには8杯以上の飲酒が必要となるわけだが、いかにそこまでこぎつけるかが課題になってくるのだ。では、それを狙いにした基本戦略を説明していこう。

まず、メインとなる打撃技は仰飲杯手、側端脚（←Ⓟ）といった、攻撃発生が早くてリーチの長い技になる。これらの技がヒットした場合は、挑腕撩拳（↓←→Ⓟ）や後蹴連腿（←ⓀⓀ）、または投げ技などでダウンを奪い、仰飲酒（←Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）で1杯ずつ酒を飲む。これがセオリーとなる。また、技がヒットした場合は、シュン側が一方的に有利なため、多くの説明はいらないだろう。ここでは、逆にガードされた場合の行動が重要となってくる。

側端脚などの確定反撃技が存在しない技をガードされた場合、投げ技を回避するならば主にしゃがみⓅ、打撃を回避するならばそのまま立ちガードをするか横移動、または避け攻撃というのが他キャラクターの選択肢となるが、シュンの場合はさらに特殊移動の向側後避（←Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）が加わる。避け攻撃がヒットすればダウンを奪って酒を1杯分飲めるが、起き攻めはできない。しかし、向側後避ならば相手の技を避けつつも、向側後避払手（←Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ）で相手の反撃をつぶし、有利な状況のままで攻めへ転じることが可能だ。また向側後避払手がカウンターでヒットすれば空中コンボを決められるし、避け攻撃以上のダメージを与えながら酒を飲めるのも利点だ。これを覚えておくといいだろう。

このようにして、地道な努力の末に飲酒8杯までこぎつけたなら、いよいよ仰飲仙手の出番になる。仰飲仙手を連続的に使って相手のしゃがみⓅをつぶし、仰飲連環単脚（←ⓅⓅⓀ）や酔仙倒立（←ⓅⓅⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ or ←ⓅⓅⓀ・Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）を駆使していく。予測できないような連係を組み立てて、相手を翻弄しよう！

挑腕撩拳はメインとして使える技の一つ。浮かせてコンボも決められる。



確定反撃を受けない技がガードされた場合の選択肢に

向側後避も必ず取り入れていこう。ほとんどの技をかわせるぞ

張果老の使いどころとは？

実戦で張果老に移行するには単飛跳撃（Ⓚ＋Ⓖ）や立ちⓀからでなく、反撃時やしゃがみⓅから側端仙蹴（→Ⓚ）を出していくのがオススメ。蹴り技を当ててよろめかせると、横掃仙撃（張果老中Ⓟ）が確定ヒットして相手を振り向かせられるが、ヒットしなかった場合は横寝へ構えを移行する。

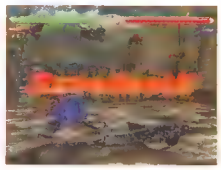
側端仙蹴はしゃがみⓅからの連係として使える数少ない中段攻撃だ。

横掃撃は上段攻撃だが、発生が早いので、相手のよろけ状態には確定でヒットするぞ！

K.O.したら酒を飲め！

強くなるためには酔え！　酔うためには酒を飲め！　ということで、酒をより多く飲むためのアドバイス。

K.O.勝ちした際は自由に動けるので、リプレイ画面に切り替わるまで飲酒が可能。スタンディングK.O.の場合は酔歩転身肘（Ⓟ＋Ⓖ）で投げて、5杯分が確定。ダウンK.O.を奪ったら仰飲酒＋座盤跌（↓Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）で、計4杯も飲める。タバコに火をつける暇があったら酒を飲め！



相手をバカにするような行動であるが、本人は酒を飲むことに割と必死だったり……。

基本連続技

月牙叉撃はヒットすると相手が崩れ落ちるダウンを奪うことが可能でダウン攻撃が確定しているが、仰飲酒で酒を1杯分飲むこともできる。紹介している伏挑撃→月牙叉撃のコンボは、重量級以外には確定で決まる。なお、重量級には月牙叉撃×2を決めるといいだろう。

下のコンボは飲酒8杯以上が条件となる。また、挑腕撩拳後はコマンドをあらかじめ←に入力しておかないと、ダウン攻撃が出てしまうので注意。すべての技がヒットするため、大ダメージを与えることができるぞ。チャンスがあったら必ず決めよう！

月牙叉撃（↓←Ⓟ）→伏挑撃（↓Ⓟ）→月牙叉撃

挑腕撩拳（　　Ｐ）→仰飲連環単脚（ⓅⓅⓀ　酒8杯以上）

Lion Rafale

対戦攻略

リオン・ラファール

新旧の技をうまく組み立てよう

Text SHO

幼い顔もだんだんと大人びてきたリオンは、新技をひっさげて再登場。大きな変更点はないものの、その分、今までの強かった部分も継承されているので弱体化はない。生まれ変わった蟷螂の鎌はさらに切れ味が増しているぞ！

基本を忘れずに、新技の連係を考えよう

蟷螂拳を格闘スタイルとしているリオンは、素早い動きが得意な、いわゆるスピードキャラだ。低く構えた姿勢が特徴的で、全体的に小さく見えるがその戦闘力は侮れないものがある。今回で2回目のマイナーチェンジを迎えるが、基本的なスタイルは前作からあまり変わらず、劇的に変更されたというわけではない。つまり、前作でリオンをプレイしていた人ならば、素直に動かせるということだ。

本作で注目したいのは、斜前歩(⬘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ or ⬙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)の重要性についてだ。実のところ、リオンの避け攻撃は他のキャラに比べてあまり強くない。なぜなら発生が遅い上に上段攻撃なので、せっかく避けても相手の技につぶされやすいのだ。かといって、避けてから固有技を出してもワンテンポタイミングが遅れるため、つぶされる状況が多くなる……。避けは相手の攻撃連係をかわすなどの防御的な使い方に徹し、自分から攻めるときの連係では斜前歩を主体に考えよう。肘(ガード)→斜前歩といった連係なら、相手の反撃をかわして攻めを継続しやすいぞ。

自分の攻撃を継続するためにも斜前歩は必要不可欠。攻撃連係にうまく組み込んでみてほしい。

気になる新技についてだが、技を出し終わった後で背向け状態になる技が多く用意されている。転身偸歩双手(⇨Ⓟ+Ⓚ)、前掃転身脚(⬘Ⓚ+Ⓖ)などがそれにあたり、これらを連係にうまく組み込むことでリオンの新しい動きを展開することができる。リオンは背後攻撃が強いので、積極的に使っていきたい。例えば、肘(ヒット)→転身偸歩双手→廻掛脚(背後攻撃⇩Ⓚ)は中・中・下という有効な連係になる。しかも廻掛脚ヒット後に相手が受け身を取らなければ、前掃腿(⬇Ⓚ Ⓚ)で追い打ちできるなど、お得な要素が満載なので、いろいろな連係を考えよう。

転身偸歩双手は背向け状態になる新技。この後、下段の廻掛脚と中段の転身偸歩双手脚で二択に

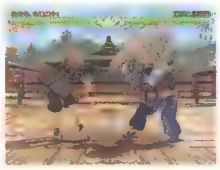
前掃転身脚も背向け状態になる新技だ。リーチの長い下段攻撃で、いろいろな局面で使える技だ。

また、箭疾歩(⇨⇨Ⓟ)や進歩蟷螂掃手(⬘⬘Ⓟ)がヒットすると、相手が前のめりに倒れ込むモーションになるよう変更された。これは受け身が取れない上に追い打ちができるので、本作では非常に有効な状態なのだ。このように、旧技でもヒット効果が変化している技があるのでチェックしておこう。

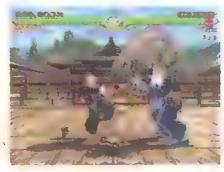
いろいろな状況で、追い打ちとして使える前掃腿ただし、受け身を取られると2発目は避けられる

「さばき」能力を持った新技

新技の流星匂手撃(⬙⬙Ⓟ)は、技の出始めにさばきポイントが存在する。上・中段キック系の技をさばけるが、せっかくさばいてもガードされやすいのが難点。ただし、ヒットしたときは前のめりにダウンするので、斧刃脚(⬘⇨ⓀⓀ)などで追い打ちが可能だ。



攻撃モーションの出始めにさばきポイントが存在する新技　成功したときの見返りは大きいが、過信は禁物。

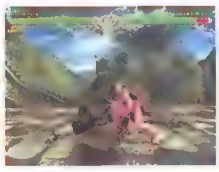


ヒットしたら追い打ちのチャンス　流星匂手連撃(　　ⓅⓅ)もあるが、1発止めで使おう。

撲歩からの連係

多彩な投げ技を持つリオンに新技の撲歩(⬘⬘Ⓟ+Ⓖ)が追加された。この技は他の投げ技とは違い、モーションが大きくて投げにくいのだが、成功時の見返りは大きい。つかんだ後で左右に移動し、そこから打撃や横投げに移行できる。横投げは特殊なモーションなので必見だ。

手を大きく振りかざすため、投げるまでの時間が通常の投げより格段に遅い。よろめかせた後に使おう。



うまく投げられたら、レバーを上か下に入れることで左右に移動し、打撃や特殊な横投げに派生する。

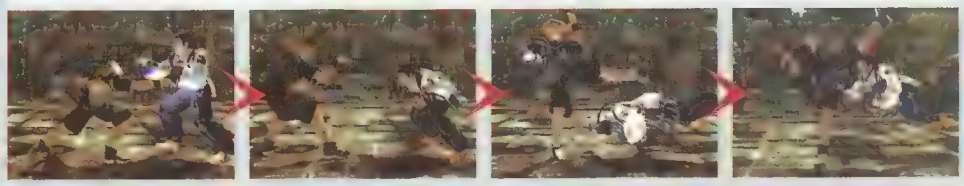
基本連続技

疾歩昇穿手がカウンターでヒットしたら、さまざまな技で拾うことができるが、ここでは新技の連三捶盤肘を挙げてみた。斧刃連端脚でもいいが、技の硬化時間が長いため、受け身を取られるとスムーズに起き攻めへ移行しづらい。その点連三捶盤肘なら硬化も短いので、アグレッシブに攻めを展開することができる。

下は箭疾歩ヒット後、前のめりにダウンするところを斧刃連端脚で追い打ちを入れるコンボ。ちなみに、進歩蟷螂掃手がヒットしたときも斧刃連端脚で拾えるが、重量級は拾えないのでダウン攻撃がオススメだ。

疾歩昇穿手(⬇　Ⓟ)カウンターヒット　→　連三捶盤肘(　　Ⓟ+ⓀⓅⓅ)

箭疾歩(　　Ⓟ)　→　斧刃連端脚(　　ⓀⓀ)



Aoi Umenokouji

対戦攻略

梅小路 葵

虚か実か……寸止めの妙技

Text：善之宇元帥

さばき技や当て身、投げコンボなど、葵には面白いシステムがたくさんあるが、まず最初に覚えなければならないのは"寸止め"である。打撃技を途中で戻せるこのシステムをうまく使い、常にこちらが攻め続ける展開を作っていこう。

旋桜と横周肘当てを中心とした連係を組み立てる

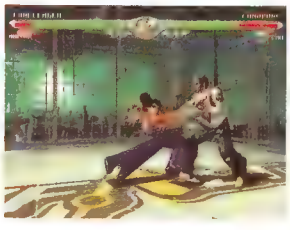
これから葵を始める人が最初に覚えるべき技は、旋桜(⇨ⓅⓅ)と横周肘当て(⇨Ⓟ＋ⓀⓅ)の二つ。まずはその性質をきちんと理解しておこう。

両者の違いで最も大きいのは、1段目の発生とリーチだ。旋桜は発生が早い代わりにリーチが短く、横周肘当ては発生がやや遅いものの遠くまで届く。逆に、共通点として挙げられるのは、2段目までガードされると反撃を受ける可能性があること。ただし、葵には「寸止め」して2発目を途中で止める選択肢があるため、それほど反撃に過敏になる必要はない。また、どちらも1段目がしゃがみ状態に当たるとよろけが発生する。よろめいたら迷わず2段目を出せるように練習しておこう。

さて、旋桜や横周肘当てを寸止めしたときには、どんな行動が有効になるのか？　これについては、寸止めに反応した相手が出す技に対して、カウンターで打撃技を合わせるのが基本。具体的には相手が浮く可能性のある雷刃破(⇨Ⓚ)、崩れダウンからコンボが狙える両止(⇦⇧Ⓟ)、さまざまな技に対応できるしゃがみⓅなどが候補に挙がる。

少々複雑なのは、ここでしゃがみⓅを出した場合。できればヒットの状況を見極め、カウンターヒットは合気投げ(⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ)、ガードなら様子見……を使い分けられるようにしたい。しゃがみⓅカウンターヒットからの合気投げは必ず決まるわけではないが、回避しにくい有効な連係だ。

さて、寸止め後のカウンター狙い戦法がスムーズにできるようになったら、基礎は完成と思っていい。次の課題は、葵の戦術に慣れた相手とどう闘うかである。こういった相手に対しては、寸止めばかりを繰り返していると、読まれて投げ技やダメージの高い打撃技を置かれてしまう(要するに、寸止めを見てから対応しようとしていない)。もちろん、その読みが外れることもあるが、一度当たればモトが取れる大きなバクチに出るので、結局のところダメージの効率で負けてしまう。対策としては、連係のバリエーションを増やすこと。旋桜1段止めから横周肘打ちやさばき技など、さまざまな技を組み合わせて、「どこで寸止めがくるかわからない」という印象を与えよう。



旋桜の2段目を寸止めするか、それとも打ち切ってカウンターを狙うか……？　選択権は葵にある。

しゃがみⓅのヒット状況を確認。もしも、カウンターヒットだったら……。

間髪入れずに合気投げを出す！　非常に反応されにくい連係になっている。

さばき技はどこで使うか

さばき技は、打撃技をガードされた直後に狙っていく。相手が自分の番だと思って手を出してきたところを、返り討ちにするという寸法だ。そして、葵のさばき技で注目したいのは、扇払い(⇦Ⓟ)。ガードされてもこちらが先に動けるので、直後に投げ技と両止で選択を迫ろう。

例えば旋桜の1段止め直後。相手のほうが若干先に動けるため、さばき技を入力するのに適した場面である。

相手が上・中段攻撃を出してくればさばき技がヒット。しかも、さばき技をガードされてもこちらが有利だ。

ダウン投げは度胸よく

本作では、打撃技を当ててダウンを奪ったとき、相手が受け身を取ってくれたほうが起き上がりを攻めやすい(起き上がり蹴りを出せないため)。もしも相手がなかなか受け身を取らないなら、ダウン投げを狙ってみよう。追い打ちを嫌った相手は受け身を取るようになるはずだ。

なかなか受け身を取らない相手には、ダウン投げを狙ってプレッシャーをかける。少し痛い目を見せてやろう。

受け身を取ればしめたもの。起き上がり蹴りがないので攻めやすい。横転受け身には下段投げも狙える！

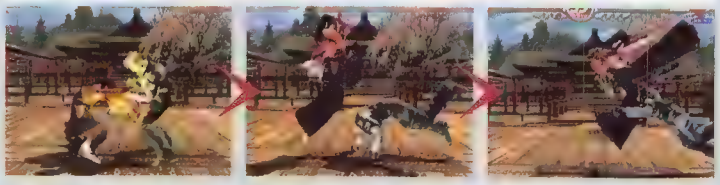
基本連続技

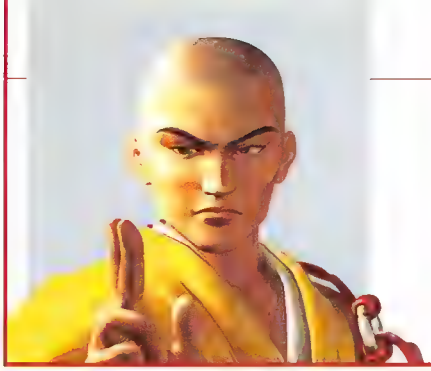
袖伸剣がカウンターヒットしたら、ほとんどのキャラに連突絹車が入る。ただしアキラ・ウルフ・ジェフリーは浮いた時点での足位置がハの字だと空振りしてしまうので、連突小太刀で代用しよう。なお、足位置の確認が苦手な人は、すべて連突小太刀にしてもいい。この場合、3段目のパンチは空振りするものの、最後の膝蹴り部分はヒットする。

もう一つのコンボは崩れダウンを使ったものだが、このダウン中は相手の姿勢が低くなるため、上段攻撃が当たらない。安定したダメージを狙うなら雲蹴りがオススメだ。

袖伸剣(⇦Ⓟ) or 雷刃破(↓Ⓚ)カウンターヒット　→　連突絹車(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)

両止(⇦⇧Ⓟ)カウンターヒット　→　雲蹴り(⇨ⓀⓀ)





Lei-Fei

対戦攻略

雷飛

少林拳の真髄、とくと御覧あれ

Text H.L

少林拳の名にふさわしい、数々の構え。その中でも特に「敗式」と「独立式」という、技後に頻繁に出現する構えをいかに使いこなすかが、レイ・フェイの潜在能力を引き出すカギとなる。流れるような連係で相手を幻惑しよう。

立ち回りは、構えるための伏線

レイ・フェイは独特の構えを四つ持っていて、そこから繰り出される打撃はどれも強力なものばかり。よって、状況に合わせた構えからの攻めを積極的に狙っていきたい。しかし、構えるという性質から相手に見切られやすく、いきなり構えても手痛い反撃をくらってしまう可能性が高くなる。

そこで相手に選択を迫りつつ、スムーズに構えへ移行できる連拳騰掌(Ⓟ Ⓟ Ⓟ)が主軸となる。上・中・中という判定を持ち、2段目で止めると独立式、3段目まで出し切ると敗式に移行する。

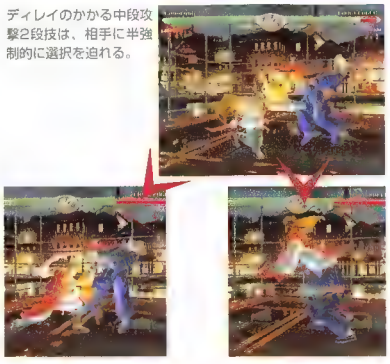
この2段止めは、数ある独立式移行技の中でも優秀な部類に入る。その理由は3段目を出すか出さないかの選択が可能で、2段止めをガードされたとしても、相手が最速で出した立ちⓅを構えで取ることができるからだ。2段目を出した後のこちらの選択は、3段目を出すか2段止め独立式からの伏身腿(独立式中⇩Ⓚ)の二択を迫るのが効果的。独立式の構えを見抜く相手には、また別の選択が必要になるぞ(右カコミ参照)。

3段目を出すにあたって覚えておきたいのが、3段目をガードされた後の敗式から最速で出す崩捶(敗式中Ⓟ)は、相手の立ちⓅには負けるものの、それ以外の立ち技(肘など)にはほとんど打ち勝ってしまうということ。つまり連拳騰掌は手数の出しにくい感のあるレイにとって、出し切ったとしてもその後の選択を相手に迫れるという欠かせない技なのだ。しかも、3段目はため可能で、ガードしがちになった相手を崩すこともできる。ただし、ためを多用していると簡単に割り込まれてしまうので注意したい。

また、通常の立ち合いでレイ・フェイの主要技となり得るのが、斜天連掌(⇖⇖Ⓟ Ⓟ)だ。この技の判定は中・中で、最速で出せば連続になり、逆にディレイもかかる。さらに、2段目がヒットすれば無条件で空中コンボに持っていけるという、いいことずくめの打撃技だ。相手の技をガードした後に、空中コンボを狙う中段打撃技として最速で出したり、ディレイを駆使して1段止めからの投げと2段目を出し切っての二択を迫ったり、空中コンボ用として浮いている相手に決めたりと、その用途も多彩。しかしその半面、2段目をガードされたときのスキは大きめだ。

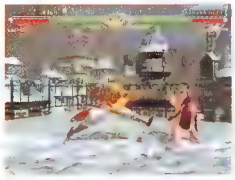
このキャラを扱うには、構え移行技の把握が必要。連拳騰掌はその基本だ。

ディレイのかかる中段攻撃2段技は、相手に半強制的に選択を迫れる。



「敗式」からの攻め

敗式からのメインの選択肢は、中段攻撃でため可能な箭疾歩(敗式中Ⓟ+Ⓚ)と、ダウンさせる下段攻撃の敗式前掃腿(敗式中⇩Ⓚ)となる。箭疾歩は、ヒットすれば相手は必ずよろめき、ガードされても反撃は受けないという優れた技だ。さらに、出がかりモーションに多少の避け性能があり、スピードも速いので非常に出しやすい。中間距離で敗式に構えていきなり出すというのも効果的だ。



いろいろな局面で使っていける優秀な箭疾歩だが、相手の避け行動には注意が必要だ。

「独立式」からの選択

強力な中段攻撃の進歩分脚(独立式中Ⓚ+Ⓖ)と下段攻撃の伏身腿(独立式中⇩Ⓚ)のよろけ二択、そしてそのまま構えての当て身の三つが、独立式の主な選択肢だ。特に伏身腿のよろけは相手にとってキツく、大ダメージを奪うチャンスになる(連続技参照)。

伏身腿後は敗式になる。次の行動は相手の回復力次第。基本的には高弾腿(敗式中Ⓚ)でOKだ。

この後、通常の構えに戻る。中段と投げor下段の二択で、さらに相手を攻め立てる。

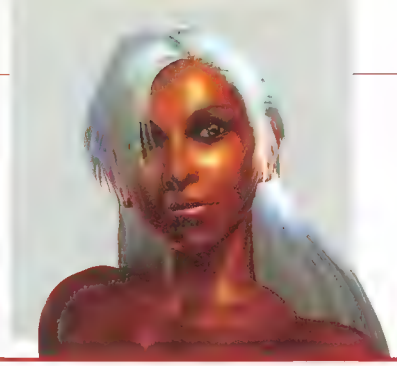
基本連続技

上の写真は、独立式から派生する伏身腿ヒット後に狙っていく連続技である。伏身腿からの高弾腿は一応回復可能だが、反応が一瞬でも遅れるとほぼヒットして、空中コンボに持っていける。相手の体力を3分の1程度奪う、簡単かつ破壊力抜群の連続技だ。

下の連続技については、羅拳撃(⇦Ⓟ Ⓟ)が軽量級に安定して入り、中量級に対してはハの字スタートのみ入るという場合もある。すべてのキャラに対応させたければ斜天連掌にしてもいい。与えるダメージは多少落ちるが、安定度は高い。

伏身腿(独立式中⇩Ⓚ) → 高弾腿(敗式中Ⓚ) → 二起脚(独立式中Ⓚ Ⓚ)

斜天連掌(⇖⇖Ⓟ Ⓟ) → 羅天撃(⇦Ⓟ Ⓟ)



Vanessa Lewis

対戦攻略

ベネッサ・ルイス

まずは使う技の選定から始めよう

他のキャラとは一味違ったクセのあるベネッサ。構えの変化だけで別キャラになるといっていいほど技が多く、両方の構えを使いこなすのは非常に困難だ。2人分の知識が必要な、上級者向けのキャラであることを覚悟しておこう。

Text SHO

動かす前に知っておきたいこと

※ここでは「ディフェンシブスタイル」をノーマル構え、「ムエタイスタイル」をムエタイ構えと表記している

本作から新たに加わったベネッサは、特殊な要素を多く備えている。中でも「構え」は他のキャラとまったくの別ものと考えてもらいたい。通常、構えから出せる技は多くて10種類程度だが、ベネッサは構え中の固有技だけでも70種類以上あるのだ。

ベネッサの構えはノーマル構えとムエタイ構えの2種類。それぞれ戦闘スタイルが大きく異なり、ノーマル構えは相手の技に対応する能力、ムエタイ構えは技の連係に優れる。ただし、ラウンド開始時は必ずノーマル構えになるので、ノーマル構えが主体。また、技を出した後に構えが変化しないため、ムエタイ構えにするタイミングが重要だ。構え変化中は無防備なので、安全な時に変化させよう。

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで変化させることができる構え。ラウンド開始時は必ずノーマル構えになるので要注意。

それでは、ノーマル構えを中心に主力技を挙げてみよう。まず、連係が豊富な中段攻撃バックナックル(⇨Ⓟ)、唯一ダウンを奪える下段攻撃ロースピンスライサー(⇩Ⓚ+Ⓖ)、さまざまな技を「さばく」ことができるパーリングコンビネーション(⇦⇨ⓀⓅ)。この三つを主力に、他の技への連係を考えるといい。

バックナックルからの連係技は、バックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)とバックナックルトーキック(⇨Ⓟ△Ⓚ)がメイン。バックナックルストリームは中・上・中という判定のため非常に強く、ガードされたとしても確定反撃を受けないのが魅力だ。ディレイもかかるので有効に使っていこう。上段の2発目にしゃがみⓅなどで割り込まれるようなら、バックナックルトーキックを交ぜればOK。ヒット後はどちらもダウンしないのでロースピンスライサーを出したり、再度バックナックル連係を仕掛けるのもありだ。

攻撃発生の早さでは肘系の技に劣るものの、連係の多さでカバーしているベネッサの主力技だ。

パーリングコンビネーションは、見た目こそハイキック→裏拳という上段攻撃だが、技の出始めに「さばき」能力を持った優れた技。自分の技をガードされ、反撃を受けそうなときに使うといい。また、さばけなくてもハイキックをガードさせれば、裏拳まで連続ガードになるのも魅力。常に攻撃を継続させる連係を作るのが理想だ。

手で払うモーションの時に相手の上・中段攻撃を合わせれば、さばくことができる。

たとえ技をさばけなくても、ハイキックをガードさせれば、裏拳まで連続ガードになるのだ。

ガード状態から出す特殊技

ベネッサの技の中で注目したいのが、ガードボタンを押した状態で出せる技だ(詳しいことは技表ページを参照してほしい)。これは避け能力がある重要な技になる。避け能力自体はあまり高くないのだが、しゃがみⓅくらいは完全に避けられるので、適度に連係の中へ交ぜると面白い技となる。また、避け動作から打撃までが一連の技なので、避け中に投げられないのがうれしい。

どちらの構えでも出せるインターセプトボディブロー(Ⓖ押したまま⇨Ⓟ)が基本。投げの危険を感じたら、とりあえず出してみるといい。

ハンドホールドを知っておこう

ガードせずに立っているだけで、相手の上段Ⓟ系の技(例外もあり)を取ることができるハンドホールド。この技はジャッキーにもあるのだが、ベネッサはそこから上段キック、下段キック、投げの3種の技を出すことができる。多少危険は伴うが、狙ってみる価値のある技だ。

キックは上段と下段があり、取る技によってモーションが変わる。ただし、相手にガードされると解ける。

ハンドホールド中は、上段・下段・投げの三択を仕掛けられるが、投げた時点で連係は終了する。

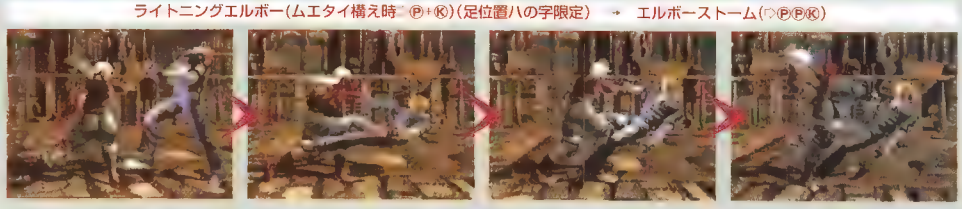
基本連続技

最初は、どちらの構えでも使えるレッグボマーからの空中コンボだ。ノーマル時はシャドーコンボハイキックを入れるのが基本だが、重量級にはⓀが入らないのでワンツーロー(ⓅⓅⓀ)に変えよう。ムエタイ構え時にはアサルトコンビネーション(⇦⇨ⓅⓅⓀ)で拾うのが基本だ。

二つ目はムエタイ構え時、足位置ハの字スタート限定のバウンドコンボ。かなり早めの入力が必要なので、二つの技を一連の連係として考えておくといい。なお、ジェフリーだけにはライトニングエルボー×2というお手軽コンボに変更しよう。

レッグボマー(⇧Ⓚ+Ⓖ) → シャドーコンボハイキック(ⓅⓅⓅⓀ)

ライトニングエルボー(ムエタイ構え時 Ⓟ+Ⓚ)(足位置ハの字限定) → エルボーストーム(⇨ⓅⓅⓀ)



technique list

技表

結城 晶 AKIRA YUKI

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃			
冲捶（ちゅうすい）	（近距離）Ⓟ	上	
冲捶（ちゅうすい）	Ⓟ	上	
冲捶（ちゅうすい）	←Ⓟ	上	
冲捶（ちゅうすい）	→Ⓟ	上	踏み込む
崩捶（ほうすい）	Ⓟ	特殊下	
崩捶（ほうすい）	↓Ⓟ	特殊下	
八門開打（はちもんかいだ）	Ⓟ/Ⓟ	中	
環捶腿（かんすいたい）	ⓅⓀ	上	
上歩頂肘（じょうほちょうちゅう）	↑Ⓟ	中	
裡門頂肘（りもんちょうちゅう）	↖↖Ⓟ	中	
跼歩頂肘（やくほちょうちゅう）	↙↙Ⓟ	中	
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	↓↖Ⓟ	中	
上歩衝掌（じょうほしょうしょう）	↑Ⓟ	上	酔い覚まし（酒ー2）
白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）	↓↖Ⓟ	中	
伏虎（ふっこ）	↓↑Ⓟ	中	
揚炮（ようほう）	↗↗Ⓟ	中	
昇腿（しょうたい）	Ⓚ	上	
昇腿（しょうたい）	→Ⓚ	上	踏み込む
易前腿（ようぜんたい）	↑Ⓚ	下	
右端脚（うたんきゃく）	↓↘Ⓚ	中	
連環腿（れんかんたい）	↘↘ⒼⓀ	中	
側腿（そくたい）	↘Ⓚ	中	
馬歩衝靠（まほしょうこう）	↓↓Ⓟ+Ⓚ	中	
跳山崩捶（ちょうざんほうすい）	↖↖Ⓟ+Ⓚ	中	ため可
鉄山靠（てつざんこう）	↖↖Ⓟ+Ⓚ	中	
搜下崩捶（そうかほうすい）	↗Ⓟ+Ⓚ	下	
独歩頂膝（どっぽちょうしつ）	Ⓚ+Ⓖ後1フレームでⒼ離す	中	
撃歩翻胯（げきほほんこ）	↖Ⓟ+Ⓖ	中	上段ガード崩し
閘胯（かいこ）	↑Ⓟ+Ⓖ	上	上段ガード崩し
貼山靠（てんざんこう）	（避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
崩撃雲身双虎拳（ほうげきうんしんそうこしょう）　以下3つの技の連係を指す			
崩拳（ほうけん）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
鏢子穿林（ようしせんりん）	（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖヒット時）↖↗Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	
双掌（そうしょう）	（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ↖↖Ⓟ+Ⓖ時）↖↗ or ↗Ⓟ	ヒット投げ	
修羅覇王轟華山（しゅらはおうこうかざん）　以下3つの技の連係を指す			
龍槍式（りゅうそうしき）	↗Ⓚ+Ⓖ	中	
馬歩頂肘（まほちょうちゅう）	↗Ⓚ+Ⓖ↗Ⓟ	中	
鉄山靠（てつざんこう）	↗Ⓚ+Ⓖ↗Ⓟ↖↖Ⓟ+Ⓚ	中	
斧刃昇膝伏虎撃（ふじんしょうしつふっこげき）　以下3つの技の連係を指す			
斧刃脚（ふじんきゃく）	↓Ⓚ+Ⓖ	特殊下	
上歩頂膝（じょうほちょうしつ）	↓Ⓚ+Ⓖ↗Ⓚ	中	
伏虎（ふっこ）	↓Ⓚ+Ⓖ↗Ⓚ↖↗Ⓟ	中	
投げ技			
倒身捜腿（とうしんそうたい）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
弓歩頂肘（きゅうほちょうちゅう）	（敵の横）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
大浙江（だいせっこう）	（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
順身翻胯（じゅんしんほんこ）	↖↖Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	上段ガード崩し
閘歩（ちんぽ）	↖↖Ⓟ+Ⓖ↗ or ↓	投げコンボ	
靠山壁（こうざんへき）	↖↖Ⓟ+Ⓖ↗ or ↓Ⓟ+Ⓚ	投げコンボ	
心意把（しんいは）	↖↖Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓚ	投げコンボ	
順歩翻胯（じゅんぽほんこ）	↖↓Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	ガード崩し
大纏崩捶（だいでんほうすい）	↖↗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
鏢子穿林（ようしせんりん）	↖↗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
獅子抱月（ししほうげつ）	↗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
獅子抱月（ししほうげつ）	（壁が背後）↗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
進歩里胯（しんぽりこ）	↗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	ガード崩し
心意把（しんいは）	↗↖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
当て身			
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	↖Ⓟ+Ⓚ or ↗Ⓟ+Ⓚ	当て身	対右上中Ⓟ
揚炮（ようほう）	↖Ⓟ+Ⓚ or ↗Ⓟ+Ⓚ	当て身	対左上中Ⓟ
単翼頂（たんよくちょう）	↑Ⓟ+Ⓚ or ↗Ⓟ+Ⓚ	当て身	対上中Ⓚ
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	↗Ⓟ+Ⓚ	当て身	対肘
背歩裏肘（はいほりちゅう）	↘Ⓟ+Ⓚ	当て身	対右中Ⓚ
上歩衝靠（じょうほしょうこう）	↗Ⓟ+Ⓚ	当て身	対左中Ⓚ
旋風双撞（せんぷうそうしょう）	↘Ⓟ+Ⓚ	当て身	対膝
衝天靠（しょうてんこう）	↗Ⓟ+Ⓚ	当て身	対サマーソルトキック
双拍手（そうはくしゅ）	↓Ⓟ+Ⓚ	当て身	対下Ⓚ
翻身単打（ほんしんたんだ）	↓Ⓟ+Ⓚ	当て身	対下Ⓟ
通天炮（つうてんほう）	↖↖↗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	当て身	対上Ⓟ上Ⓚ下Ⓟ
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	（↖↖↗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでさばき中）↖↗Ⓟ	中	
ジャンプ攻撃			
落歩斜捶（らくほしゃすい）	（上昇中、空中）Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
落歩捶（らくほすい）	（下降中）Ⓟ	中	
跳刺腿（ちょうしたい）	（上昇中、空中）Ⓚ	中	
跳刺腿（ちょうしたい）	（着地際）Ⓚ	中	
ダウン攻撃			
槍下炮（そうかほう）	（敵ダウン中）↗Ⓟ	ダウン攻撃	
撃崩捶（げきほうすい）	（敵ダウン中）↗Ⓟ	ダウン攻撃	
背後への攻撃			
拳背捶（けんはいすい）	（敵が背後）Ⓟ	上	※からつながる技に移行可能
背落劈（はいらくへき）	（敵が背後）↓Ⓟ	中	
背腿（はいたい）	（敵が背後）Ⓚ	上	
破膝腿（はしつたい）	（敵が背後）↓Ⓚ	下	
地旋腿（ちせんたい）	（敵が背後）↓Ⓚ	下	
壁技			
壁震腿（へきやくたい）	（自分が壁向き）↖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁際限定
足上かり攻撃			
活面後旋腿（かつめんこうせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	中	
活面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	中	
活面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	中	
活面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	中	
活面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	中	
活面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	中	
活面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ（後転）	中	
活面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	中	
活面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	中	
活面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	中	
活面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	中	
活面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	中	
活面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	中	
活面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	中	
地掃脚（ちそうきゃく）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	下	
地掃脚（ちそうきゃく）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	下	
地掃脚（ちそうきゃく）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	下	
虎双腿（こそうたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	下	
活面掃腿（かつめんそうたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	下	
活面掃腿（かつめんそうたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	下	
活面掃腿（かつめんそうたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ（後転）	下	
活面掃腿（かつめんそうたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	下	
活面掃腿（かつめんそうたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	下	
活面掃腿（かつめんそうたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	下	
活面掃腿（かつめんそうたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	下	
地掃脚（ちそうきゃく）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	下	
地掃脚（ちそうきゃく）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	下	
地掃脚（ちそうきゃく）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	下	

ジャッキー・ブライアント JACKY BRYANT

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
ストレートリード	(近距離)Ⓟ	上	
ストレートリード	Ⓟ	上	
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	
フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ	上	
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	上	
コンボエルボー	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中	
コンボエルボーストレートキック	ⓅⓅ、ⓅⓀ	上	
コンボエルボーバックナックル	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ	上	
コンボエルボーナックルスピンキック	ⓅⓅ、ⓅⓅⓀ	上	
ショートスライドシャッフル	ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ⇨	特殊行動	⇨からつながる技に移行可能
コンボエルボーナックルロースピンキック	ⓅⓅ⇩ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
ジャブストレートバックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	
コンボバックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上	背向け状態へ
ダブルパンチロースピンキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
ダブルパンチニーキック	ⓅⓅ⇦Ⓚ	中	
ジャブダブルストレート	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	酔い覚まし(酒ー1)
パンチスピンキック	(正構え)ⓅⓀ	上	
ショートスライドシャッフル	(正構え)ⓅⓀ⇨	特殊行動	⇨からつながる技に移行可能
パンチサイドキック	(逆構え)ⓅⓀ	中	
パンチハイキック	➡ⓅⓀ	上	
パンチロースピンキック	ⓅⓀ	下	
スクァトストレート	⇩Ⓟ	特殊下	
スクァトストレート	⬇Ⓟ	特殊下	
ライジングエルボー	⇧Ⓟ	中	
エルボーバックナックル	⇦ⓅⓅ	上	
エルボーナックルスピンキック	⇨ⓅⓅⓀ	上	
ショートスライドシャッフル	⇦ⓅⓅⓀ⇩	特殊行動	Ⓟ+Ⓚからつながる技に移行可能
エルボーナックルロースピンキック	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
エルボースピンキック	⇦ⓅⓀ	上	
スピニングバックナックル	⇧Ⓟ	上	
ダブルスピンナックル	⇦ⓅⓅ	上	
スピニングスラントバックナックル	⇧Ⓟ⇦Ⓟ	下	
スピニングアームキック	⇦ⓅⓀ	上	背向け状態へ
スピニングロースピンキック	⇧Ⓟ⇩Ⓚ	下	
スマッシュフック	⇗Ⓟ	上	酔い覚まし(酒ー1)
フックコンボ2	⇧ⓅⓅ	上	酔い覚まし(酒ー1)
ライトニングストレート	⇗ⓅⓅⓅ	上	酔い覚まし(酒ー1)
スマッシュバックナックル	⇗ⓅⓅ+Ⓚ	中	ため可
スマッシュアッパー	⬇⇗Ⓟ	中	
スラントバックナックル	⇧Ⓟ	下	
スラントロースピンキック	⇩ⓅⓀ	下	
ヴァーティカルフックキック	Ⓚ	上	
ヴァーティカルフックキック	➡Ⓚ	上	
キック,バックナックル	ⓀⓅ	上	
コンボナックルスピンキック	ⓀⓅⓀ	上	背向け状態へ
コンボナックルロースピンキック	ⓀⓅ⇩Ⓚ	下	
ダブルスピニングキック	ⓀⓀ	中	
2ウェイスピンキック	Ⓚ⇩Ⓚ	下	
トーキック	⇦Ⓚ	中	
フェイクトースラント	⇩Ⓚ攻撃発生前にⓅ	下	
ニーキック	⇨Ⓚ	中	
ダッシュバンマーキック	⇨⇨Ⓚ	中	
サイドフックキック	⇗Ⓚ	中	
ミドルキック	⇧Ⓚ	中	
ステップインミドルセカンド	⇗ⓀⓀ	中	
サマーソルトキック	⇩Ⓚ	中	
ローキック	⬇Ⓚ	下	
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	下	
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中	酔い覚まし(酒ー1)
ビート&バックナックル	Ⓟ+ⓀⓅ	上	
ビート&ナックルスピン	Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上	背向け状態へ
ビート&ナックルロースピン	Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ	下	
ビートスピンキック	Ⓟ+ⓀⓀ	上	
ショートスライドシャッフル	Ⓟ+ⓀⓀ⇨	特殊行動	Ⓟ+Ⓚからつながる技に移行可能
ライトニングキック1	Ⓟ,+Ⓚ	中	
ライトニングキック2	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中	
ライトニングキック3	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ	中	
ライトニングキック4	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ	上	
ライトニングキック5	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	上	
ライトニングストーム1	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	
ライトニングストーム2	Ⓟ+Ⓚ,Ⓚ	中	
ライトニングストーム3	⇧Ⓟ+ⓀⓀⓀ	中	
ライトニングストーム4	⇧Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ	上	
ライトニングストーム5	⇧Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	上	
ライトニングロー	⇧Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ,Ⓚ	下	
スウェーフック	⇧Ⓟ+Ⓚ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上	
ショートスライドシャッフル	Ⓚ+Ⓖ⇨	特殊行動	Ⓚ+Ⓖからつながる技に移行可能
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ	下	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
スピンレッグスライサー	⇩Ⓚ+ⒼⓀ	上	
スピンヒールソード	⇗Ⓚ+Ⓖ	中	
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
ヘッドフックキック	⇖Ⓚ+Ⓖ	上	
スイッチステップ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	構えチェンジ
スイッチスピンキック	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	
スライドシャッフル	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	移動技
ダッキング	⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩⇗	特殊行動	移動技
ヘビィボディ	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩⇨Ⓟ	中	
ステップインソード	⇖Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	
ステップインソードキャンセル	⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀⒼ	特殊行動	
ステップインロークラッシュ	⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇖Ⓚ	下	
ステップインロー・スラッシュハイ	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩ⓀⓀ	上	
バリアキック	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
サイドフックターン	⇦⇨Ⓟ	上	背向け状態へ
スピニングキックターン	⇦Ⓚ	上	背向け状態へ
投げ技			
ワンインチブロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ネックスラッシング	(敵の横)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
フェースクラッシャー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ネックブリーカードロップ	⇦⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ウォールフェースクラッシュ	(壁が前)⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
ニーストライク	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ノーザンライトボム	⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
サディスティックハンギングニー	⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
当て身技			
バクサオ	敵の上中Ⓟヒット	当て身	対上中Ⓟ
バクサオナックル	(バクサオ中)Ⓟ	当て身コンボ	
ダウン攻撃			
サッカーボールキック	(敵ダウン中)⇗Ⓚ	ダウン攻撃	
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン中)⇖Ⓟ	ダウン攻撃	
背後への攻撃			
ターンナックル	(敵が背後)Ⓟ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
ターンナックルスピニングキック	(正構え中、敵が背後)ⓅⓀ	上	
ターンナックルサイドキック	(逆構え中、敵が背後)ⓅⓀ	中	
ターンナックルロースピンキック	(敵が背後)Ⓟ⇩Ⓚ	下	
ターンスラントバックナックル	(敵が背後)⇖Ⓟ	下	
ターンスラントロースピンキック	(敵が背後)⇩ⓅⓀ	下	
ターンキック	(敵が背後)Ⓚ	上	
ターンロースピンキック	(敵が背後)⇩Ⓚ	下	
ターンロースピンキック	(敵が背後)⬇Ⓚ	下	
ブラインドバックナックル	(敵が背後)Ⓟ+Ⓚ	中	
ジャンプ攻撃			
エルボー	(上昇中)Ⓟ	中	
ステップストレート	(空中)Ⓟ	中	
ステップフックキック	(上昇中、空中)Ⓚ	中	
ステップヒールキック	(着地際)Ⓚ	中	
壁技			
リアクトラウンドキック	(自分が壁向き)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁際限定
ウォールバックロール	(自分が壁向き)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	移動技、壁際限定
ダウン攻撃			
ライジングバックキック(その場)	⇩ⓀⓀ うつ伏せ足敵側	中	
ライジングバックキック(その場)	⇩ⓀⓀ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	中	
ライジングバックキック(横転)	⇩ⓀⓀ うつ伏せ足敵側(横転)	中	
ヴァーティカルスピンキック(その場)	⇩ⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	中	
ヴァーティカルスピンキック(その場)	⇩ⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	中	
ヴァーティカルスピンキック(横転)	⇩ⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(横転)	中	
ヴァーティカルスピンキック(後転)	⇩ⓀⓀ うつ伏せ(後転)	中	
ヴァーティカルスピンキック(その場)	⇩ⓀⓀ 仰向け足敵側	中	
ヴァーティカルスピンキック(その場)	⇩ⓀⓀ 仰向け足敵側(ディレイ)	中	
ヴァーティカルスピンキック(横転)	⇩ⓀⓀ 仰向け足敵側(横転)	中	
ヴァーティカルスピンキック(後転)	⇩ⓀⓀ 仰向け足敵側(後転)	中	
スプリングキック(その場)	⇩ⓀⓀ 仰向け頭敵側	中	
ライジングバックキック(その場)	⇩ⓀⓀ 仰向け頭敵側(ディレイ)	中	
ライジングバックキック(横転)	⇩ⓀⓀ 仰向け頭敵側(横転)	中	
ロースピンキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側	下	
ロースピンキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	下	
ロースピンキック(横転)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(横転)	下	
ロースピンキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	下	
ロースピンキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	下	
ロースピンキック(横転)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(横転)	下	
ロースピンキック(後転)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ(後転)	下	
ロースピンキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側	下	
ロースピンキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(ディレイ)	下	
ロースピンキック(横転)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(横転)	下	
ロースピンキック(後転)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(後転)	下	
スプリングキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側	下	
ロースピンキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(ディレイ)	下	
ロースピンキック(横転)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(横転)	下	

サラ・ブライアント SARAH BRYANT

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃			
ストレートリード	(近距離)Ⓟ	上	
ストレートリード	Ⓟ	上	
ストレートリード	➡Ⓟ	上	踏み込む
ストレートリード	⬅Ⓟ	上	
ジャブ、ストレート	ⓅⓅ	上	
フラッシュビストンパンチ（A）	ⓅⓅⓅ	上	
フラッシュビストンパンチ（B）	ⓅⓅ↘Ⓟ	上	
フラッシュビストンパンチ（C）	ⓅⓅ↘↗Ⓟ	上	
コンボライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ	中	
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅⓅ↘or↘Ⓚ/ⓅⓅ↘or↘ⓅⓀ	中	
コンボライジングキック	ⓅⓅⓅ↘Ⓚ	中	
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	上	
パンチハイキック	ⓅⓀ	上	
パンチサイドキック	Ⓟ↓Ⓚ	中	
スクァトストレート	↓Ⓟ	特殊下	
スクァトストレート	⬇Ⓟ	特殊下	
ライジングエルボー	↘Ⓟ	中	
ダブルジョイントバット	↘ⓅⓀ	中	
エルボーサイドチョップ	↘Ⓟ↘Ⓟ	上	酔い覚まし（酒ー1）
スナップサイドチョップ	↘Ⓟ	上	酔い覚まし（酒ー2）
セットアップコンビネーション	↘ⓅⓀ	上	フラミンゴへ
ムーンサルト	↙Ⓟ	特殊行動	移動技
バーティカルフックキック	Ⓚ	上	
バーティカルフックキック	➡Ⓚ	上	
ハイキックストレート	ⓀⓅ	上	
ダブルスラストキック	ⓀⓀ	上	
ジャックナイフキック	↓Ⓚ	中	
ジャックナイフサイドキック	↓ⓀⓀ	中	
ニーキック	↘Ⓚ	中	
ダブルステップニー	↘Ⓚ↘Ⓚ	中	
ダッシュニー	↘↘Ⓚ	中	
スイッチキック	↙Ⓚ	中	フラミンゴへ
フルスピンヒールキック	↑ or ↖Ⓚ	中	
ヒールキックムーンサルト	↑ or ↖ⓀⓅ	特殊行動	移動技
ミドルキック	↗Ⓚ	中	
イリュージョンキック	↗ⓀⓀ	中	
ミラージュキック	↗ⓀⓀⓀ	中	
イリュージョンジャックナイフ	↗ⓀⓀ↘Ⓚ	中	
イリュージョンローキック	↗ⓀⓀ↘Ⓚ	下	
ドラゴンスマッシュキャノン	↑Ⓚ	中	
サマーソルトキック	↖Ⓚ	中	
ローキック	⬇Ⓚ	下	
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	下	
ライジングニー	⬇↘Ⓚ	中	
ライジングニーダブル	⬇↘ⓀⓀ	中	
ライジングニーコンボ	⬇↘Ⓚ(着地直後)Ⓚ	中	
ハイドサイドキック	Ⓟ+Ⓚ	中	フラミンゴへ
トーキック	↓Ⓟ+Ⓚ	中	
トーキックジャックナイフ	↓Ⓟ+ⓀⓀ	中	
ダブルライズキック	↘Ⓟ+Ⓚ	中中	フラミンゴへ
スピンキック	Ⓚ+Ⓖ	中	
クラッシュトルネード	(立ち途中)Ⓚ+Ⓖ	上(ため時は中段に変化)	ため可
ランニングニー	(走り中)Ⓚ+Ⓖ	中	
レッグスライサー	↓Ⓚ+Ⓖ	下	
ステップラウンドキック	↘Ⓚ+Ⓖ	中	
スピンエッジキック	↘Ⓚ+Ⓖ	中	
ラウンドキック	↗Ⓚ+Ⓖ	中	
ロースピンキック	↗Ⓚ+Ⓖ	下	
サイドフックキック	↗Ⓚ+Ⓖ	中	
トルネードキック	↖Ⓚ+Ⓖ	上	
スピンヒールソード	↖Ⓚ+Ⓖ	中	
バックナックルターン	↖↖Ⓟ	上	背向け状態へ
バックスピンキックターン	↖↖Ⓚ	上	背向け状態へ
スピンターンキック	⬇↖Ⓚ	上	背向け状態へ
ダブルスピンキック	⬇↖ⓀⓀ	上	背向け状態へ
ライトサイドキック	(↓方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
レフトサイドキック	(↑方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
フラミンゴ	特定の技から移行可能	特殊行動	
バックロールエスケープ	(フラミンゴ中)←	特殊行動	
ステップインメナス	(フラミンゴ中)↖	特殊行動	フラミンゴへ
カットインパンチ	(フラミンゴ中)Ⓟ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
カットインチョップ	(フラミンゴ中)↘Ⓟ	上	↘Ⓟからつながる技に移行可能
ムーンサルト	(フラミンゴ中)↙Ⓟ	特殊行動	フラミンゴへ
ライトハイキック	(フラミンゴ中)Ⓚ	上	フラミンゴへ
ラウンドトリップキック	(フラミンゴ中)ⓀⓀ	上	フラミンゴへ

技名	コマンド	攻撃判定	備考
サイドキックコンビネーション	(フラミンゴ中)ⓀⓀⓀ	中	フラミンゴへ
キャノンコンビネーション	(フラミンゴ中)ⓀⓀⓀ+Ⓖ	中	フラミンゴへ
ローカットコンビネーション	(フラミンゴ中)ⓀⓀ↓Ⓚ	下	フラミンゴへ
クラッシュロー	(フラミンゴ中)↓Ⓚ	下	フラミンゴへ
ハンドホールドネックカット	(フラミンゴ中)↘Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	
ガードクラッシュソード	(フラミンゴ中)↘Ⓚ	上	フラミンゴへ
カットインミドル	(フラミンゴ中)↘Ⓚ	中	フラミンゴへ
サマーソルトキック	(フラミンゴ中)↖Ⓚ	中	
フェイク	(フラミンゴ中)Ⓟ+Ⓚ	当て身	対下Ⓟ、フラミンゴへ
サイドネックカットソード	(フラミンゴ中)↓Ⓟ+Ⓚ	中	フラミンゴへ
サイドネックカットソード	(フラミンゴ中)↘Ⓟ+Ⓚ	中	フラミンゴへ
ヒールソード	(フラミンゴ中)Ⓚ+Ⓖ	中	
ネックカットスラッシュ	(フラミンゴ中)Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)↘Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	
ロースピンキック	(フラミンゴ中)↓Ⓚ+Ⓖ	下	フラミンゴへ
投げ技			
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
シェルブレイクエルボー	(敵の横)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
バックドロップ	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ネックブリーカードロップ	↘↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
フォーリンエンジェルスロー	↘↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ライトニングニースマッシュ	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ライトニングニースマッシュ	(壁が前)↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
レッグホールドスロー	↙↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ローリングフェイスクラッシュ	↓Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
レッグフックスロー	(フラミンゴ中)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
ガトリングキックビート	(フラミンゴ中)↗↗↗ or ↘↘↘Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
バックドロップ	(しゃがんだ敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
ジャンプ攻撃			
エルボー	(上昇中)Ⓟ	中	
ステップストレート	(空中)Ⓟ	中	
ステップフックキック	(空中)Ⓚ	中	
ステップヒールキック	(着地際)Ⓚ	中	
ダウン攻撃			
サッカーボールキック	(敵ダウン中)↘Ⓚ	ダウン攻撃	
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン中)↗Ⓟ	ダウン攻撃	
背後への攻撃			
ターンナックル	(敵が背後)Ⓟ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
ターンローストレート	(敵が背後)↓Ⓟ	下	
ターンキック	(敵が背後)Ⓚ	上	
ターンロースピンキック	(敵が背後)↓Ⓚ	下	
ターンロースピンキック	(敵が背後)⬇Ⓚ	下	
ドラゴンキック	(敵が背後)↘Ⓚ	上	
ターンライジングキック	(敵が背後)↗Ⓚ	中	
壁技			
リアクトラウンドキック	(自分が壁向き)↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁際限定
ウォールバックロール	(自分が壁向き)↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	移動技、壁際限定
起き上がり攻撃			
ライジングバックキック(その場)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側	中	
ライジングバックキック(その場)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	中	
ライジングバックキック(横転)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(横転)	中	
ヴァーティカルスピンキック(その場)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	中	
ヴァーティカルスピンキック(その場)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	中	
ヴァーティカルスピンキック(横転)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(横転)	中	
ヴァーティカルスピンキック(後転)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ(後転)	中	
ヴァーティカルスピンキック(その場)	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側	中	
ヴァーティカルスピンキック(その場)	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(ディレイ)	中	
ヴァーティカルスピンキック(横転)	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(横転)	中	
ヴァーティカルスピンキック(後転)	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(後転)	中	
スプリングキック(その場)	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側	中	
ライジングバックキック(その場)	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(ディレイ)	中	
ライジングバックキック(横転)	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(横転)	中	
スライドロースピンキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側	下	
ロースピンキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	下	
ロースピンキック(横転)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(横転)	下	
ロースピンキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	下	
ロースピンキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	下	
ロースピンキック(横転)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(横転)	下	
ロースピンキック(後転)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ(後転)	下	
ロースピンキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側	下	
ロースピンキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(ディレイ)	下	
ロースピンキック(横転)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(横転)	下	
ロースピンキック(後転)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(後転)	下	
スプリングキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側	下	
ロースピンキック(その場)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(ディレイ)	下	
ロースピンキック(横転)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(横転)	下	

Presented by ARCADIA

ラウ・チェン LAU CHAN

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
冲捶（ちゅうすい）	（近距離）Ⓟ	上	
冲捶（ちゅうすい）	Ⓟ	上	
冲捶（ちゅうすい）	➡Ⓟ	上	踏み込む
連掌（れんしょう）	ⓅⓅ	上	
雷撃掌（らいげきしょう）	ⓅⓅⓅ	上	
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	ⓅⓅⓅⓀ	上	
連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）	ⓅⓅⓅ↘Ⓚ	下	
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	ⓅⓅⓅ⬅ or ⬅Ⓚ	中	
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	ⓅⓅⓀ	上	
背旋連掌（はいせんれんしょう）	Ⓟ⬅Ⓟ	中	背向け状態へ
転身双虎掌（てんしんそうこしょう）	Ⓟ↘Ⓟ↘Ⓟ	中	
連拳腿（れんけんたい）	ⓅⓀ	上	
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	（Ⓟ or ⓅⓅ or ⓅⓅⓅヒット時）Ⓚ+Ⓖ	上	
連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）	（Ⓟ or ⓅⓅ or ⓅⓅⓅヒット時）⬅Ⓚ+Ⓖ	下	
掃冲拳（そうちゅうけん）	↘Ⓟ	特殊下	
掃冲拳（そうちゅうけん）	⬇Ⓟ	特殊下	
肘撃（ちゅうげき）	↑Ⓟ	中	
鳳凰槍掌（ほうおうそうしょう）	⬅ⓅⓅ	上	酔い覚まし（酒ー1）
虎燕壁拳（こえんへきけん）	↑Ⓟ	中	
側蹴脚（そくしゅうきゃく）	⬅ⓅⓀ	中	
虎槍掌（こそうしょう）	↘↑Ⓟ	上	酔い覚まし（酒ー2）
飛燕転身掌（ひえんてんしんしょう）	⬅⬅Ⓟ	中	背向け状態へ
飛燕連掌（ひえんれんしょう）	↘Ⓟ↘Ⓟ	中	⬅Ⓟからつながる技に移行可能
飛燕掃脚（ひえんそうきゃく）	⬅⬅ⓅⓀ	下	
飛燕旋風脚（ひえんせんぷうきゃく）	↘↑ⓅⓀ+Ⓖ	中	
斜下掌（しゃかしょう）	⬅Ⓟ	中	
連掌（れんしょう）	↘Ⓟ↘Ⓟ	上	
連環掌（れんかんしょう）	⬅ⓅⓅⓅ	上	
連掌転身脚（れんしょうてんしんきゃく）	⬅↘Ⓟ↘Ⓟ↘Ⓚ	上	
連掌背転脚（れんしょうはいてんきゃく）	⬅ⓅⓅⓅ⬅ or ⬅Ⓚ	中	
連掌転身掃脚（れんしょうてんしんそうきゃく）	⬅↘Ⓟ↘Ⓟ↘↑Ⓚ	下	
連掌旋風腿（れんしょうせんぷうたい）	⬅ⓅⓅⓀ	上	
斜上掌（しゃじょうしょう）	⬇↗Ⓟ	上	
斜上冲捶（しゃじょうちゅうすい）	⬇⬅ⓅⓅ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
連環虎燕掌（れんかんこえんしょう）	⬇↗Ⓟ↘Ⓟ+Ⓚ	中	
順歩冲掌（じゅんほちゅうしょう）	⬅⬅Ⓟ	中	
順歩連掌（じゅんほれんしょう）	⬅↘Ⓟ↘Ⓟ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
括面腿（かつめんたい）	Ⓚ	上	
連蹴旋風（れんしゅうせんぷう）	ⓀⓀ	上	
連蹴旋風（れんしゅうせんぷう）	Ⓚ↘Ⓚ	上	遅めに入力
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	（立ち途中）Ⓚ	中	
旋栽腿（せんさいたい）	⬅Ⓚ	下	
転身裏旋脚（てんしんりせんきゃく）	↘↘ⓀⓀ	上	
連旋栽腿（れんせんさいたい）	⬇ⓀⓀ	下	
連旋掃脚（れんせんそうきゃく）	⬇ⓀⓀ+Ⓖ	下	
地掃腿（ちそうたい）	⬅⬅Ⓚ	下	
旋中腿（せんちゅうたい）	↑Ⓚ	中	
穿脚冲掌（せんきゃくちゅうしょう）	⬅ⓀⓅ	上	
穿脚連環虎掌（せんきゃくれんかんこしょう）	⬅ⓀⓅⓅ	上	酔い覚まし（酒ー1）
虎脚背転（こきゃくはいてん）	⬅Ⓚ	中	
騰空虎穿脚（とうくうこせんきゃく）	↑Ⓚ	中	
燕子掌（えんしししょう）	Ⓟ+Ⓚ	中	ため可
翻身壁拳（ほんしんへきけん）	⬅Ⓟ+Ⓚ	中	
転身穿肘撃（てんしんせんちゅうげき）	⬅Ⓟ+Ⓚ	中	
左虎爪掌（さこそうしょう）	⬅Ⓟ+Ⓚ	中	
虎燕転身右担肘（こえんてんしんうたんちゅう）	⬅Ⓟ+ⓀⓅ	上	
双虎烈把（そうこれっぱ）	↑Ⓟ+Ⓚ	中	
旋風牙（せんぷうが）	Ⓚ+Ⓖ	上	
燕旋蹴（えんせんしゅう）	↗Ⓚ+Ⓖ	下	
虎龍転身脚（こりゅうてんしんきゃく）	⬅Ⓚ+Ⓖ	上	
燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）	⬅Ⓚ+Ⓖ	上	背向け状態へ

技名	コマンド	攻撃判定	備考
空虎脚（くうこきゃく）	⬅Ⓚ+Ⓖ	中	
向側避虎燕掌（こうそくひこえんしょう）	（避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
投げ技			
肩車頭落（けんしゃとうらく）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
転身爪巴掌（てんしんそうはしょう）	（敵の横）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
猛虎背襲（もうこはいしゅう）	（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
雷震入林（らいしんにゅうりん）	⬅Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
雷震入林（らいしんにゅうりん）	（壁が背後）⬅Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
柳車旋転（りゅうしゃせんてん）	⬅Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
柳車旋転（りゅうしゃせんてん）	（壁が背後）⬅Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
柳手掛倒（りゅうしゅかとう）	⬅⬇Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
転身巴咽掌（てんしんはいんしょう）	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
大地倒襲（だいちとうしゅう）	↓⬅Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ジャンプ攻撃			
騰空斜掌（とうくうしゃしょう）	（上昇中）Ⓟ	中	
騰空冲拳（とうくうちゅうけん）	（空中）Ⓟ	中	
烈火虎尖脚（れっかこせんきゃく）	（上昇中、空中）Ⓚ	中	
騰空中脚（とうくうちゅうきゃく）	（着地際）Ⓚ	中	
転身掃腿（てんしんそうたい）	（着地際）⬇Ⓚ	下	
ダウン攻撃			
踏襲撃（とうしゅうげき）	（敵ダウン中）⬅Ⓚ	ダウン攻撃	
虎爪雷蹴（こそうらいしゅう）	（敵ダウン中）⬅Ⓟ	ダウン攻撃	
背後への攻撃			
背冲拳（はいちゅうけん）	（敵が背後）Ⓟ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
背冲腿（はいちゅうたい）	（敵が背後）Ⓚ	上	
背後斜下掌（はいごしゃかしょう）	（敵が背後）⬇Ⓟ	中	⬅Ⓟからつながる技に移行可能
座架旋腿（ざかせんたい）	（敵が背後）⬇Ⓚ	下	
虎脚背転（こきゃくはいてん）	（敵が背後）⬅Ⓚ	中	背向け状態になる技中に先行入力
騰空背翔（とうくうはいしょう）	（敵が背後）⬅Ⓚ+Ⓖ	中	背向け状態になる技中に先行入力
壁技			
壁掛背蹴（へきかはいしゅう）	（自分が壁向き）⬅Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁際限定
壁掛背転（へきかはいてん）	（自分が壁向き）⬅Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	移動技、壁際限定
起き上がり攻撃			
背蹴腿（はいしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ（後転）	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	中	
地掃旋腿（ちそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	下	
後掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	下	
後掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	下	
地掃脚（ちそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ（後転）	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	下	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	下	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	下	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	下	

Presented by ARCADIA

パイ・チェン PAI CHAN

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
冲拳（ちゅうけん）	（近距離）Ⓟ	上	
冲拳（ちゅうけん）	Ⓟ	上	
冲拳（ちゅうけん）	➡Ⓟ	上	踏み込む
冲拳（ちゅうけん）	⬅Ⓟ	上	
連掌（れんしょう）	ⓅⓅ	上	
雷撃掌（らいげきしょう）	ⓅⓅⓅ	上	
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	ⓅⓅⓅⓀ	上	
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
連環高端脚（れんかんこうたんきゃく）	ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ	上	
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	ⓅⓅⓅ⇦ or ⇩Ⓚ	中	
連拳蹬脚（れんけんとうきゃく）	ⓅⓅⓀ	中	
連拳蹬起脚（れんけんとうききゃく）	ⓅⓅⓀⓀ	中	
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	（Ⓟ or ⓅⓅ or ⓅⓅⓅヒット時）Ⓚ+Ⓖ	上	
連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）	（Ⓟ or ⓅⓅ or ⓅⓅⓅヒット時）⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
連拳腿（れんけんたい）	ⓅⓀ	上	
掃冲拳（そうちゅうけん）	⇩Ⓟ	特殊下	
掃冲拳（そうちゅうけん）	⬇Ⓟ	特殊下	
穿冲拳（せんちゅうけん）	⇨Ⓟ	中	
上歩掃冲掌（じょうほそうちゅうしょう）	⇨⇦Ⓟ	上	
燕青槍掌（えんせいそうしょう）	⇦⇦ⓅⓅ	中	
燕青虎双破（えんせいこそうは）	⬇Ⓟ	中	
燕子双掌（えんしそうしょう）	⇦⇦Ⓟ	中	
飛燕弾腿（ひえんだんたい）	Ⓟ+Ⓚ	上	
上歩冲掌（じょうほちゅうしょう）	⇧Ⓟ	中	
蒼下捶（そうかすい）	Ⓟ	下	
蒼下旋風脚（そうかせんぷうきゃく）	⇧ⓅⓀ	上(ため時は中段に変化)	ため可
蒼下連捶（そうかれんすい）	⇩ⓅⓅ	上	ⓅⓅからつながる技に移行可能
蒼下連捶掌（そうかれんすいしょう）	⇩ⓅⓅ⇨Ⓟ	中	
連捶蹬脚（れんすいとうきゃく）	⇩ⓅⓅⓀ	中	
連捶蹬起脚（れんすいとうききゃく）	⇩ⓅⓅⓀⓀ	中	
裏圏捶（りけんすい）	Ⓟ	上	酔い覚まし（酒ー2）
高蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上	
高蹴下捶（こうしゅうかすい）	ⓀⓅ	下	
高蹴下捶旋風脚(こうしゅうかすいせんぷうきゃく)	ⓀⓅⓀ	上(ため時は中段に変化)	ため可
虎燕煽脚（こえんせんきゃく）	ⓀⓀ	中	
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	（立ち途中）Ⓚ	中	
旋栽腿（せんさいたい）	⇩Ⓚ	下	
連下旋腿（れんかせんたい）	⇩ⓀⓀ	上	
連旋掃脚（れんせんそうきゃく）	⬇ⓀⓀ	下	
燕青蹬脚（えんせいとうきゃく）	⇨Ⓚ	中	
燕青蹬起脚（えんせいとうききゃく）	⇨ⓀⓀ	中	
翻身跳端脚（ほんしんちょうたんきゃく）	（走り中）➡Ⓚ	上	
高端脚（こうたんきゃく）	⇨⇨Ⓚ	上	
燕青擺脚（えんせいはいきゃく）	⇦Ⓚ	上	
仆腿（ぼくたい）	Ⓚ	特殊行動	
仆腿～冲拳（～ちゅうけん）	（仆腿中）Ⓟ	中	
仆腿～雷撃掌（～らいげきしょう）	（仆腿中）ⓅⓅ	上	
仆腿～連環転身脚(～れんかんてんしんきゃく)	（仆腿中）ⓅⓅⓀ	上	
仆腿～連環転身掃脚(～れんかんてんしんそうきゃく)	（仆腿中）ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
仆腿～連環高端脚(～れんかんこうたんきゃく)	（仆腿中）ⓅⓅ⇨Ⓚ	上	
仆腿～連環背転脚(～れんかんはいてんきゃく)	（仆腿中）ⓅⓅ⇦ or ⇩Ⓚ	中	
仆腿～前掃腿（～ぜんそうたい）	（仆腿中）Ⓚ	下	
仆腿～前掃騰脚(～ぜんそうとうきゃく)	（仆腿中）ⓀⓀ	中中	
仆腿～金鶏（～きんけい）	（仆腿中）Ⓟ+Ⓚ	中	
仆腿～後掃腿（～こうそうたい）	（仆腿中）Ⓚ+Ⓖ	下	
仆腿～後掃双衝撃(～こうそうそうしょうげき)	（仆腿中）Ⓚ+ⒼⓅ	中	
旋中腿（せんちゅうたい）	⇧Ⓚ	中	
背転脚（はいてんきゃく）	⇩Ⓚ	中	
連旋背転脚（れんせんはいてんきゃく）	⇩Ⓚ⇦Ⓚ	中	
飛燕単脚（ひえんたんきゃく）	⇦Ⓚ	中	
飛燕烈脚（ひえんれっきゃく）	⇦ⓀⓀ	中	
燕青掛腿（えんせいかたい）	⇧ or ⇩Ⓟ+Ⓚ	下	ヒットすると投げにシフト
旋風牙（せんぷうが）	Ⓚ+Ⓖ	上	
燕旋蹴（えんせんしゅう）	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
燕舞連脚（えんぶれんきゃく）	⇨Ⓚ+Ⓖ	中中	
燕青騰空擺脚（えんせいとうくうはいきゃく）	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	中中	
燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	
飛燕鷹蹴（ひえんようしゅう）	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
翻身掃脚（ほんしんそうきゃく）	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
燕蹴背転脚（えんしゅうはいてんきゃく）	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	
燕蹴背転連脚(えんしゅうはいてんれんきゃく)	⇦Ⓚ+ⒼⓀ	中	
側進旋風牙（そくしんせんぷうが）	（避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
迷蹤歩（めいしょうほ）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	構え後背向け状態へ
迷蹤歩流水掌打(めいしょうほりゅうすいしょうだ)	（迷蹤歩中）Ⓟ	中中	仆腿へ
迷蹤歩激流掌打(めいしょうほげきりゅうしょうだ)	（迷蹤歩中）ⓅⓅ	中中中中	仆腿へ
迷蹤歩激流破(めいしょうほげきりゅうは)	（迷蹤歩中）ⓅⓅⓅ	中	
迷歩前掃腿(めいほぜんそうたい)	（迷蹤歩中）Ⓚ	下	
迷歩前掃側端脚(めいほぜんそうそくたいきゃく)	（迷蹤歩中）Ⓚ（ガード時）Ⓚ	中	
迷蹤芸燕旋脚(めいしょうげいえんせんきゃく)	（迷蹤歩中）Ⓚ+Ⓖ	中	
迷蹤芸燕子連掌(めいしょうげいえんしれんしょう)	（迷蹤歩中）Ⓚ+ⒼⓅ	中	
迷蹤芸燕子連掌掃脚(めいしょうげいえんしれんしょうそうきゃく)	（迷蹤歩中）Ⓚ+ⒼⓅⓀ	下	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
投げ技			
転身摟倒（てんしんそうとう）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
背身挑掌（はいしんちょうしょう）	（敵の横）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
春燕掛塔（しゅんえんかとう）	（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
雷震入林（らいしんにゅうりん）	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
雷震入林（らいしんにゅうりん）	（壁が背後）⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
空烈天鳳（くうれつてんほう）	⬇⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
倒身陰掌（とうしんいんしょう）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
天地頭落（てんちとうらく）	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
天地頭落（てんちとうらく）	（壁が前）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
掣燕掛塔（せいえんかとう）	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
旋風燕陣（せんぷうえんじん）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
飛燕翻跨（ひえんほんこ）	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
燕風輪翔（えんふうりんしょう）	（敵しゃがみ）⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
春燕掛塔（しゅんえんかとう）	（しゃがんだ敵の背後）⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
背身挑掌（はいしんちょうしょう）	（しゃがんだ敵の横）⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
旋風燕華（せんぷうえんか）	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
当て身技			
雲手・双掌破（うんしゅ・そうしょうは）	⇨Ⓟ+Ⓚ	当て身	対上Ⓟ
旋風掃脚（せんぷうそうきゃく）	⇨Ⓟ+Ⓚ	当て身	対右上Ⓚ
旋風擺脚（せんぷうはいきゃく）	Ⓟ+Ⓚ	当て身	対左上Ⓚ
燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）	⇦Ⓟ+Ⓚ or ⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	対上中Ⓟ
螺旋按掌（らせんあんしょう）	⇨Ⓟ+Ⓚ or ⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	対上中Ⓚ
翻身螺旋按蹴(ほんしんらせんあんしゅう)	（相手パイの螺旋按掌成立時）Ⓟ+Ⓖ	当て身	パイ vs パイ限定
雲手・双掌破（うんしゅ・そうしょうは）	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	対中Ⓟ
奔牛献角（もうぎゅうけんかく）	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	対右中Ⓚ
流水壁拳（りゅうすいへきけん）	Ⓟ+Ⓚ	当て身	対左中Ⓚ
双推山門（そうすいさんもん）	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	対右肘
落燕掛塔（らくえんかとう）	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	対左肘
操膝倒落（そうしつとうらく）	⇩Ⓟ+Ⓚ	当て身	対右膝
提膝掃脚（ていしつそうきゃく）	Ⓟ+Ⓚ	当て身	対左膝
飛燕擺柳（ひえんはいりゅう）	⇩Ⓟ+Ⓚ	当て身	対肘
架脚旋転（かきゃくせんてん）	Ⓟ+Ⓚ	当て身	対中Ⓚ
膝転倒海（しつてんとうかい）	⇩Ⓟ+Ⓚ	当て身	対膝
ジャンプ攻撃			
騰空双掌（とうくうそうしょう）	（上昇中）Ⓟ	中	
騰弾圏捶（とうだんけんすい）	（空中）Ⓟ	中	
飛刺腿（ひしたい）	（上昇中）Ⓚ	中	
側蹴腿（そくしゅうたい）	（空中）Ⓚ	中	
側蹴腿（そくしゅうたい）	（着地際）Ⓚ	中	
ダウン攻撃			
雷陰掌打（らいいんしょうだ）	（敵ダウン中）⇧Ⓟ	ダウン攻撃	
燕蹴雷撃（えんしゅうらいげき）	（敵ダウン中）⇧Ⓟ	ダウン攻撃	
背後への攻撃			
前蹴後転脚（ぜんしゅうこうてんきゃく）	（敵が背後）Ⓚ+Ⓖ	中	上段投げの春燕掛塔後に入力
背崩捶（はいほうすい）	（敵が背後）Ⓟ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
背冲腿（はいちゅうたい）	（敵が背後）Ⓚ	上	Ⓚからつながる技に移行可能
背下崩捶（はいかほうすい）	（敵が背後）⇩Ⓟ	下	⇩Ⓟからつながる技に移行可能
座架旋腿（ざかせんたい）	（敵が背後）⇩Ⓚ	下	
前蹴後転脚（ぜんしゅうこうてんきゃく）	（敵が背後）⇩Ⓚ	中	背向け状態になる技中に先行入力
壁技			
壁掛背蹴（へきかはいしゅう）	（自分が壁向き）⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁際限定
壁掛背転（へきかはいてん）	（自分が壁向き）⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	移動技、壁際限定
起き上がり攻撃			
背旋腿（はいせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(ディレイ)	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(横転)	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(横転)	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ(後転)	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(ディレイ)	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(横転)	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(後転)	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(ディレイ)	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(横転)	中	
地掃旋腿（ちそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	下	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(ディレイ)	下	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(横転)	下	
地掃脚（ちそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(横転)	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ(後転)	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(ディレイ)	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(横転)	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(後転)	下	
後掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	下	
後掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(ディレイ)	下	
後掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(横転)	下	

ウルフ・ホークフィールド WOLF HAWKFIELD

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
ストレートハンマー	(近距離)Ⓟ	上	
ストレートハンマー	Ⓟ	上	
ストレートハンマー	➡Ⓟ	上	踏み込む
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	中	
エルボースマッシュ	ⓅⓅ↘Ⓟ	上	
コンボエルボーバット	ⓅⓅ↘Ⓟ↘Ⓟ	上	
コンボダブルアームスープレックス	ⓅⓅ↘Ⓟ(敵しゃがみ)↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
ハンマーキック	ⓅⓀ	上	
ローハンマー	↓Ⓟ	特殊下	
ローハンマー	⬇Ⓟ	特殊下	
ボディブロー	↘Ⓟ	中	
ドラゴンフィッシュブロー	↘ⓅⓅ	中	
リバーススレッジハンマー	⬇↘→Ⓟ	中	
アックスラリアート	↑Ⓟ	上	上段ガード不能
スクリューフック	→↘↓↙←Ⓟ	中	
スクリューラリアート	↑Ⓟ,Ⓟ	上	
エルボーバット	↘Ⓟ	上	
ショルダーアタック	→↓↘Ⓟ	中	ため可
ショルダーフェイント	←→Ⓟ(ため中)⬇	特殊行動	
アローナックル・リアル	↑Ⓟ	上	
アローナックル	↗Ⓟ	中	
バーティカルアッパー	⬇↗Ⓟ	中	
コメットフック	↗Ⓟ	中	
トマホークチョップ	↓Ⓟ	中	酔い覚まし(酒ー1)
フライングメイヤー	↓Ⓟ(ヒット時)→Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	
ハイキック	Ⓚ	上	
ハイキック	➡Ⓚ	上	踏み込む
ダブルハイキック	ⓀⓀ	上	
ロースマッシュ	↓Ⓚ	下	
ニーブラスト	→Ⓚ	中	
ロードロップキック	→↓Ⓚ	下	
フェイスリフトキック	↗Ⓚ	中	
ドロップキック	↓Ⓚ	中	
レベルバッククラッシュ	Ⓟ+Ⓚ	上(ため時は中段に変化)	ため可
ランニングショルダーアタック	(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ	中	
トマホークフラッシュ	↑Ⓟ+Ⓚ	上	酔い覚まし(酒ー1)
ショートショルダー	←→Ⓟ+Ⓚ	中	
グリズリーラリアット	⬇↗Ⓟ+Ⓚ	下	
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上	ダウンへ
ローリングソバット	↘Ⓚ+Ⓖ	中	
フライングニールキック	↘→Ⓚ+Ⓖ	上	
ヘビートーキック	→Ⓚ+Ⓖ	中	
トーキックスタナー	↘Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	
トーキックサイド	→Ⓚ+ⒼⓀ	中	
フロントロールキック	←→Ⓚ+Ⓖ	中	ダウンへ
トラースキック	Ⓚ+G	上	背向け状態へ
ミサイルキック	↓Ⓚ+Ⓖ	上	ダウンへ
サイドステップキャッチ	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	
ジャンピングラリアット	(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	上段ガード不能
投げ技			
フェイスクラッシュチョップ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
スライディングレッグシザース	(敵の横)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
アームホイップ	→→Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
リストロックスロー	→↗↓↘→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ベンデュラム・ラリアット	→↗↓↘→Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ	投げコンボ	
リストロックスロー	(壁が前)→↗↓↘→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
KS(ケー・ス)	→→↓→ or ↓→↘→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
キャッチ	→Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	組み状態へ
サンダーファイヤーパワーボム	(組み状態から)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
プッシュ	(組み状態から)↗Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
フロントネックチャンスリー	(組み状態から)↗Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
スリングショットフロントスープレックス	(組み状態から)↘Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
チェンジ	(組み状態から)→Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	回り込み状態へ
ジャーマンスープレックス	(回り込み状態から)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
プッシュ	(回り込み状態から)→Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
カーフブランディング	(回り込み状態から)↗Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
タイガースープレックス	(回り込み状態から)←Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
ブレーンバスター	→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)↓Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
サイクロンホイップ	(敵の横)←、or、→Ⓟ+G	上段投げ	
ロースウェイタックル	←↘Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	回り込み状態へ
ジャイアントスイング	←、→、Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
ボディスラム	↗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ウォールボディースラム	(壁が前)↗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
スタイナーズスクリュードライバー	←↗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ジャックハマー	←↗Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ	投げコンボ	
フランケンシュタイナー	↓Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
フランケンシュタイナー	(敵の背後)↓Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
クロスアームブリーカー	(しゃがんだ敵の横)↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
ジャーマンスープレックス	(しゃがんだ敵の背後)→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
サイドスープレックス	(敵しゃがみ)↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
タイガードライバー	(敵しゃがみ)↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
ビックブリッジボム	(敵しゃがみ)↗↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
ダブルアームスープレックス	(敵しゃがみ)↗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
当て身技			
キャプチュード	↗Ⓟ+Ⓚ or ↗Ⓟ+Ⓚ	当て身	対上中Ⓚ
ドラゴンスクリュー	↗Ⓟ+Ⓚ	当て身	対中Ⓚ
ローパンチカット	↘Ⓟ+Ⓚ	当て身	対右下Ⓟ
ローパンチカット	↓Ⓟ+Ⓚ	当て身	対左下Ⓟ
ジャンプ攻撃			
ステップハンマー	(上昇中)Ⓟ	中	
ロックパンチ	(空中)Ⓟ	中	
トークラッシュ	(上昇中)Ⓚ	中	
トークラッシュ	(空中)Ⓚ	中	
ハンマーエッジ	(着地際)Ⓚ	中	
ダウン攻撃			
エルボードロップ	Ⓟ	ダウン攻撃	
エルボー	↗Ⓟ	ダウン攻撃	
フロントロールキック	Ⓚ+Ⓖ	ダウン攻撃	
サマーソルトドロップ	↗Ⓚ	ダウン攻撃	
ダブルクロー	(敵仰向けダウン)↓Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
ダブルクロー	(敵うつ伏せダウン)↓Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
背後への攻撃			
ローリングハンマー	(敵が背後)Ⓟ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
バックキック	(敵が背後)Ⓚ	上	
バックローハンマー	(敵が背後)↑Ⓟ	下	
バックドロップキック	(敵が背後)↓Ⓚ	下	
ローリングハンマー	(敵が背後)⬇Ⓟ	下	
バックドロップキック	(敵が背後)⬇Ⓚ	下	
壁技			
シャンヒンクニー	(自分が壁向きで敵が背後):Ⓟ+Ⓚ+G	中	壁際限定
起き上がり攻撃			
ヒールレイズキック	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側	中	
ヒールキック	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	中	
ヒールキック	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(横転)	中	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	中	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	中	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(横転)	中	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ うつ伏せ(後転)	中	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側	中	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(ディレイ)	中	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(横転)	中	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(後転)	中	
ヒールキック	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側	中	
ヒールキック	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(ディレイ)	中	
ヒールキック	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(横転)	中	
スライディングキック	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側	下	
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	下	
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(横転)	下	
ダブルヒールクリアー	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	下	
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	下	
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(横転)	下	
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ(後転)	下	
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側	下	
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(ディレイ)	下	
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(横転)	下	
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(後転)	下	
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側	下	
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(ディレイ)	下	
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(横転)	下	

ジェフリー・マクワイルド JEFFRY MCWILD

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
ストレートナックル	(近距離)Ⓟ	上	
ストレートナックル	Ⓟ	上	
ストレートナックル	➡Ⓟ	上	踏み込む
ストレートナックル	⬅Ⓟ	上	
ダブルナックル	⬇Ⓟ	上	
1、2、アッパー	⬇Ⓟ+Ⓚ	中	
コンボケンカフック	⬇Ⓟ+Ⓚ	上	酔い覚まし(酒ー2)
ナックルキック	⬇Ⓟ+Ⓚ	上	
ローナックル	⬇Ⓟ	特殊下	
ローナックル	⬇Ⓟ	特殊下	
エルボーバット	Ⓟ	中	
エルボーハンマー	Ⓟ	中	
ダッシュエルボー	Ⓟ	中	
ダッシュエルボーアッパー	Ⓟ+Ⓚ	中	
トルネードハンマー	Ⓟ	上	酔い覚まし(酒ー2)
エルボースタンプ	Ⓟ	中	
ケンカフック	Ⓟ	上	酔い覚まし(酒ー2)
トルネードパンチ	Ⓟ	中	
ダブルハンマーダウン	Ⓟ	中	
ライジングハンマー	Ⓟ+Ⓚ	中	
スマッシュアッパー	Ⓟ	中	
ダブルアッパー	Ⓟ+Ⓚ	中	
コンボケンカアッパー	Ⓟ Ⓟ	中	
ケンカアッパー	Ⓟ	中	
バーティカルアッパー	(遠距離)⬇Ⓟ	中	
アッパーキック	Ⓚ	上	
アッパーキック	➡Ⓚ	上	踏み込む
キリングトーキック	ⒼⓀ	上	
キリングトーキックスプラッシュマウンテン	ⒼⓀ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	
キリングトーキックハンマー	ⒼⒼⓀ	中	
トーキック	Ⓚ	中	
トーキックスプラッシュマウンテン	Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	
トーキックハンマー	Ⓚ	中	
バーティカルキック	⬇Ⓚ	下	
ニーアタック	Ⓚ	中	
ケンカキック	Ⓚ	中	
ニーブッシュ	Ⓚ	中	
ニーハンマー	Ⓚ	上	
ヒールアックス	Ⓚ	中	
サイドキック	Ⓚ	中	
ヘルスタップ	Ⓟ+Ⓚ	上	
ダブルヘルスタップ	Ⓟ+ⓀⓅ	上	
マシンガンヘルスタップ	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上	
ヘルダンクハンマー	Ⓟ+Ⓚ	中	
ミドルヘルスタップ	Ⓟ+Ⓚ	中	
ランニングボディプレス	(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ	中	
ヘビィバックナックル	Ⓟ+Ⓚ	上	
ストマックデストロイヤー	Ⓟ+ⒼⓀ	中	
ストマッククラッシュ	Ⓟ+Ⓚ	中	
スパインバスター	Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	
リフトアップスロー	Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	
ヘッドアタック	Ⓟ+Ⓚ	中	
フルスイングハンマー	Ⓟ+Ⓚ	中	ため可、ため時ガード不能
ブロードアックスレフト	Ⓟ+Ⓚ	上	
ライトヘビィアッパー	Ⓟ+ⓀⓅ	中	
メガトンボディブロー	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	
メガトンフィストドロップ	Ⓟ+Ⓚ	中	
ローリングヒールアタック	Ⓚ+Ⓖ	中	ダウンへ
ダッキングロー	Ⓚ+Ⓖ	下	
ヒールドロップ	Ⓚ+Ⓖ	中	
ランニングヒップアタック	(走り中)➡Ⓚ+Ⓖ	中	ダウンへ
ライデンドロップ	Ⓚ+Ⓖ	中	
ローキック	Ⓚ+Ⓖ	下	
スレットスタンス	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	
キャッチブロー	(スレットスタンス中)Ⓟ	上	
ヘビィニーストライク	(スレットスタンス中)Ⓟ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	
カウンタートーキック	(スレットスタンス中)Ⓚ	中	
サイドステップエルボー	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
投げ技			
ニースマッシュ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
バックブリーカー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ココナッツクラッシュ	(敵の横)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
チョークスイーバースイング	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
パワースラム	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ウォールバックフリップ	(壁が背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ウォールバックフリップ	(壁が前)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
スプラッシュマウンテン	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
スパインバスター	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
バックスロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
マシンガンハンマー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ボディーリフト	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
アームブリーカー	(敵の横)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ヘッドバット	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ダブルヘッドバット	Ⓟ+Ⓖ Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
トリプルヘッドバット	Ⓟ+Ⓖ Ⓟ+Ⓖ Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
ヘッドクラッシュ	Ⓟ+Ⓖ Ⓟ+Ⓖ Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
ヘッドクラッシュ	Ⓟ+Ⓖ Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
フロントバックブリーカー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
タックル	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
バックブリーカー	(しゃがんだ敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
コルクスクリューナックル	(しゃがんだ敵の横)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
パワーボム	(敵しゃがみ)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
アイアンクロー	(敵しゃがみ)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
マシンガンニーリフト	(敵しゃがみ)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
ウォールワイプスロー	(壁が背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
マシンガンタックル	(壁が前)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
ジャンプ攻撃			
ハンマーダウン	(上昇中)Ⓟ	中	
ステップナックル	(空中)Ⓟ	中	
ステップキック	(上昇中)Ⓚ	中	
ヒールドロップ	(空中)Ⓚ	中	
プッシングキック	(着地際)Ⓚ	中	
ダウン攻撃			
ストンピング	(敵ダウン)Ⓚ	ダウン攻撃	
ボディープレス	(敵ダウン)Ⓟ	ダウン攻撃	
デビルリバースクロー	(敵うつ伏せダウン)Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
デビルリバースクロー	(敵仰向けダウン)Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
背後への攻撃			
スピンナックル	(敵が背後)Ⓟ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
バックキック	(敵が背後)Ⓚ	上	
バックダブルハンマー	(敵が背後)Ⓟ	中	
バックヒールキック	(敵が背後)Ⓚ	中	
スピンナックル	(敵が背後)⬇Ⓟ	上	
壁技			
ジャンピングニー	(自分が壁向き)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁際限定
起き上がり攻撃			
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側	中	
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	中	
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(横転)	中	
ライジングヘッドバッド	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	中	
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	中	
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(横転)	中	
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ うつ伏せ(後転)	中	
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側	中	
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(ディレイ)	中	
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(横転)	中	
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(後転)	中	
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側	中	
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(ディレイ)	中	
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(横転)	中	
スライティングアックス	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側	下	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	下	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(横転)	下	
スライティングヘッドバット	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	下	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	下	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(横転)	下	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ(後転)	下	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側	下	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(ディレイ)	下	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(横転)	下	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(後転)	下	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側	下	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(ディレイ)	下	
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(横転)	下	

影丸 KAGE MARU

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
弾拳(だんけん)	(近距離)Ⓟ	上	
弾拳(だんけん)	Ⓟ	上	
弾拳(だんけん)	⬅Ⓟ	上	
弾拳(だんけん)	➡Ⓟ	上	
烈掌(れっしょう)	ⓅⓅ	上	
散弾撃(さんだんげき)	ⓅⓅⓅ	上	
散弾裏蹴り(さんだんうらげり)	ⓅⓅⓅⓀ	中	
散弾風神脚(さんだんふうじんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇦ or ⇨Ⓚ	中	
烈掌螺旋撃(れっしょうらせんげき)	ⓅⓅ⇩Ⓟ	上	Ⓟ押したままで葉隠流 陽·十文字へ
烈掌螺旋裏蹴り(れっしょうらせんうらげり)	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	中	
烈掌脚(れっしょうきゃく)	ⓅⓅⓀ	上	
葉重ね(はがさね)	ⓅⓀ	上	
地擂り弾(じずりだん)	⇩Ⓟ	特殊下	
地擂り弾(じずりだん)	⬇Ⓟ	特殊下	
肘打ち(ひじうち)	⇨Ⓟ	中	Ⓟ押したままで葉隠流 陽·十文字へ
影刃(かげやいば)	⇨⇩⇘Ⓟ	中	
奈落落とし(ならくおとし)	⇨⇩⇘ⓅⓀ	上	
螺旋(らせん)	⇦Ⓟ	上	Ⓟ押したままで葉隠流 陽·十文字へ
螺旋裏蹴り(らせんうらげり)	⇧ⓅⓀ	中	
風閃刃(ふうせんじん)	⇖Ⓟ	中	酔い覚まし(酒ー1)
岩斬破(がんざんは)	⬇⇘Ⓟ	中	
側弾(そくだん)	⇗Ⓟ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
側弾重ね(そくだんがさね)	⇗ⓅⓀ	上	
突き返し蹴り(つきかえしげり)	Ⓚ	上	
突き返し蹴り(つきかえしげり)	➡Ⓚ	上	踏み込む
地滑り走り(じすべりばしり)	(走り中)➡Ⓚ	下	
擂り蹴り(すりげり)	⇙Ⓚ	下	
龍顎破(りゅうがくは)	⇦⇖⇧Ⓚ(ため時Ⓖでキャンセル可)	中	ため可、ため時は背向け状態へ
流影脚(りゅうえいきゃく)	⇩⇨Ⓚ	下	
布影脚(ふえいきゃく)	⇨⇦Ⓚ	中	
布影連脚(ふえいれんきゃく)	⇨⇦ⓀⓀ	下	
浮身膝蹴り(ふしんひざげり)	⬇⇨Ⓚ	中	
小太刀抜き(こだちぬき)	⇧Ⓚ	中	
龍尾蹴り(りゅうびげり)	⇦ⓀⓀ	特殊下	
転身顎砕き(てんしんあごくだき)	⇧ⓀⓀⓀ	中	
曲輪蹴り(くるわげり)	⇦⇨Ⓚ	中	
中蹴り(なかげり)	⇨Ⓚ	中	
地走り(じばしり)	⇗Ⓚ	下	
旋風蹴り(せんぷうげり)	⇩Ⓚ	中	
菩薩掌(ぼさつしょう)	Ⓟ+Ⓚ	上	葉隠流 陽·十文字へ
旋風刃(せんぷうじん)	⇙Ⓟ+Ⓚ	中	
風刃裏水車(ふうじんうらすいしゃ)	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中	
落閃刃(らくせんじん)	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	酔い覚まし(酒ー2)
落閃刃返し(らくせんじんがえし)	⇨Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ	上	
霞刃(かすみやいば)	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ	中	葉隠流 陽·十文字へ
落葉旋風弾(らくようせんぷうだん)	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	
旋蹴り(つむじげり)	⇖Ⓚ+Ⓖ	中	
葉呀龍(はがりゅう)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
幻葉(げんよう)	⇧Ⓚ+Ⓖ	上	
裏水車(うらすいしゃ)	⇖Ⓚ+Ⓖ	中	
水車蹴り(すいしゃげり)	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
円月蹴り(えんげつげり)	⇙Ⓚ+Ⓖ	中	
葉隠閃刃(はがくれせんじん)	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	上段ガード不能
側転(そくてん)	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで葉隠流 陽·十文字へ
前転(ぜんてん)	⇦⇧⇩⇦⇨	特殊行動	
後転(こうてん)	⇨⇧⇩⇧⇦	特殊行動	
後転(こうてん)	(前転後)⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ	特殊行動	
影刃(かげやいば)	(前転 or 後転後)⇨⇩⇘Ⓟ	中	
奈落落とし(ならくおとし)	(前転 or 後転後)⇨⇩⇘ⓅⓀ	上	
後転地擂り脚(こうてんじずりきゃく)	⇨⇧⇩⇧⇦Ⓚ	下	
針鼠弾前転(しんそだんぜんてん)	(後転後)⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ	特殊下	
回転地擂り脚(かいてんじずりきゃく)	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓚ	下	
葉隠流 陽·十文字構え(はがくれりゅう よう·じゅうもんじかまえ)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	
十字弾拳(じゅうじだんけん)	(葉隠流 陽·十文字中)Ⓟ	上	葉隠流 陽·十文字へ
十文字葉重ね(じゅうもんじはがさね)	(葉隠流 陽·十文字中)ⓅⓀ	中	葉隠流 陽·十文字へ
葉隠流 陰·鎌鼬(はがくれりゅう いん·かまいたち)	(葉隠流 陽·十文字中)ⓅⓀⓀ	中	葉隠流 陽·十文字へ
水月蹴り(すいげつげり)	(葉隠流 陽·十文字中)Ⓚ	中	葉隠流 陽·十文字へ
水面蹴り(すいめんげり)	(葉隠流 陽·十文字中)⇩Ⓚ	下	葉隠流 陽·十文字へ
流影転(りゅうえいてん)	(葉隠流 陽·十文字中)⇧or⇩	特殊行動	
葉隠流 陰·水月砲(はがくれりゅう いん·すいげつほう)	(葉隠流 陽·十文字中)Ⓟ+Ⓚ	中	
葉隠流 陽·楔打ち(はがくれりゅう よう·くさびうち)	(葉隠流 陽·十文字中)⇨Ⓟ	中	葉隠流 陽·十文字へ
葉隠流 陰·明王陣(はがくれりゅう いん·みょうおうじん)	(葉隠流 陽·十文字中)敵の上中Ⓟヒット	当て身	対上中Ⓟ
葉隠流 陽·十文字走り(はがくれりゅう よう·じゅうもんじばしり)	(葉隠流 陽·十文字中)⇨⇨	特殊行動	葉隠流 陽·十文字へ
葉隠流 陰·兜割り(はがくれりゅう いん·かぶとわり)	(葉隠流 陽·十文字走り中)Ⓚ	中	葉隠流 陽·十文字へ
葉隠流 陽·飛猿(はがくれりゅう よう·ひえん)	(葉隠流 陽·十文字中)Ⓚ+Ⓖ	中	葉隠流 陽·十文字へ
葉隠流 陰·兜割り(はがくれりゅう いん·かぶとわり)	(葉隠流 陽·十文字中)⇧Ⓚ	中	葉隠流 陽·十文字へ

技名	コマンド	攻撃判定	備考
落刃返り(らくじんがえり)	⇦⇨Ⓟ	上	背向け状態へ
裏旋蹴り(うらつむじげり)	⇦⇦Ⓚ	上	背向け状態へ
龍尾閃(りゅうびせん)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	下	背向け状態へ
投げ技			
太刀(たいとう)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
霧霞(きりがすみ)	(敵の横)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
葉裏霞(はうらがすみ)	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
闇霞(やみがすみ)	(敵が背後)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	(敵の背後)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	(敵の横)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
弧延落(こえんらく)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
イズナ落とし(いずなおとし)	⇩Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
浮霞(ふがすみ)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
影霞(かげかすみ)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
刀霞(かたながすみ)	⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
葉裏霞(はうらがすみ)	(しゃがんだ敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)	(葉隠流 陽·十文字中)P+G	上段キャッチ投げ	[illegible]
当て身技			
小手返し(こてがえし)	⇩Ⓟ+Ⓚ or ⇦Ⓟ+Ⓚ	当て身	対上中P
葉隠流 陽·地龍(はがくれりゅう よう·ちりゅう)	(葉隠流 陽·十文字中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	当て身	対中Ⓚ
ジャンプ攻撃			
手刀(しゅとう)	(上昇中)Ⓟ	中	
飛び正拳(とびせいけん)	(空中)Ⓟ	下	
飛び前蹴り(とびまえげり)	(上昇中)Ⓚ	中	
突き踵蹴り(つきかかとげり)	(空中)Ⓚ	中	
地旋(じつむじ)	(着地際)Ⓚ	下	
ダウン攻撃			
踵落とし(かかとおとし)	(敵ダウン中) ⇨Ⓚ	ダウン攻撃	
飛翔撃(ひしょうげき)	(敵ダウン中 遠距離)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	
飛鳥(あすか)	(敵ダウン中 中距離)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	
飛延弾(ひえんだん)	(敵ダウン中 近距離)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	
背後への攻撃			
裏葉(うらは)	(敵が背後)Ⓟ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
逆蹴り(ぎゃくげり)	(敵が背後)Ⓚ	上	
裏手刀(うらしゅとう)	(敵が背後)⇩Ⓟ	下	
半月蹴り(はんげつげり)	(敵が背後)⇩Ⓚ	下	
背龍爪(はいりゅうそう)	(敵が背後)⇨Ⓚ	中	
裏旋風蹴り(うらせんぷうげり)	(敵が背後)⇦Ⓚ	中	
陰旋風蹴り(いんせんぷうげり)	(敵が背後)⇖Ⓚ	中	背向け状態に移行する技中に先行入力
断ち手刀(たちしゅとう)	(敵が背後)Ⓟ+Ⓚ	中	
身揚蹴(しんようしゅう)	(敵が背後)Ⓟ+ⓀⓀ	中	
闇霞(やみがすみ)	(敵が背後)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
葉隠流 陽·雷鳴斬(はがくれりゅう よう らいめいざん)	(敵が背後)Ⓟ+ⒼⓅ	中	
壁技			
開門後推(かいもんこうすい)	(自分が壁向き) P+K	中	壁際限定
戻掛蹴(ぼうけしゅう)	(自分が壁向き)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁際限定
起き上がり攻撃			
風車蹴り(ふうしゃげり)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側	中	
葉断脚(ようだんきゃく)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	中	
葉断脚(ようだんきゃく)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(横転)	中	
回転踵落とし(かいてんかかとおとし)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	中	
竜巻蹴り(たつまきげり)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	中	
竜巻蹴り(たつまきげり)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(横転)	中	
竜巻蹴り(たつまきげり)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ(後転)	中	
竜巻蹴り(たつまきげり)	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側	中	
竜巻蹴り(たつまきげり)	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(ディレイ)	中	
竜巻蹴り(たつまきげり)	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(横転)	中	
竜巻蹴り(たつまきげり)	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(後転)	中	
葉断脚(ようだんきゃく)	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側	中	
葉断脚(ようだんきゃく)	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(ディレイ)	中	
葉断脚(ようだんきゃく)	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(横転)	中	
裏葉擂り蹴り(うらはすりげり)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側	下	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	下	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(横転)	下	
裏葉擂り蹴り(うらはすりげり)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	下	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	下	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(横転)	下	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ(後転)	下	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側	下	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(ディレイ)	下	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(横転)	下	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(後転)	下	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側	下	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(ディレイ)	下	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(横転)	下	

舜帝 SHUN DI

技名	コマンド	攻撃判定	備考
技			
挑撃（ちょうげき）	（近距離）Ⓟ	上	
挑撃（ちょうげき）	Ⓟ	上	
仰手挑撃（ぎょうしゅちょうげき）	➡Ⓟ	上	
連撃（れんげき）	ⓅⓅ	上	
叉手連環撃（さいしゅれんかんげき）	ⓅⓅⓅ	中	
連撃下腿（れんげきかたい）	（酒6以上）ⓅⓅ↓Ⓚ	下	Ⓖでダウンへ
連撃後下鞭腿（れんげきこうかしゅうたい）	（酒6以上）ⓅⓅ↓ⓀⓀ	上	Ⓖでダウンへ
撃転旋腿（げきてんせんたい）	ⓅⓀ	上	
伏挑撃（ふくちょうげき）	↓Ⓟ	特殊下	
伏挑撃（ふくちょうげき）	➡Ⓟ	特殊下	
挑腕撩拳（ちょうわんりょうけん）	↓↘→Ⓟ	中	
挑腕裁手（ちょうわさいしゅ）	（酒6以上）↓↘→ⓅⓅ	上	
何仙肘撃（かせんちゅうげき）	→Ⓟ	上	酔い覚まし（酒－1）
何仙臀打（かせんでんだ）	→ⓅⓀ	中	酔い覚まし（酒－1）
何仙双掌（かせんそうしょう）	→ⓅⓅ	中	酔い覚まし（酒－1）
何仙連環臀打（かせんれんかんでんだ）	→ⓅⓅⓀ	中	酔い覚まし（酒－1）
何仙連環杯手（かせんれんかんはいしゅ）	→ⓅⓅⓅ	上	酔い覚まし（酒－1）
何仙姑（かせんこ）	→ⓅⓅⓅⓀ	中	酔い覚まし（酒－1）
横掃撃（おうそうげき）	→Ⓟ	上	
月牙顎手（げつがかくしゅ）	→→Ⓟ	上	
連載顎手（れんさいかくしゅ）	→→ⓅⓅ	上	
連撃顎手（れんげきかくしゅ）	→→ⓅⓅⓅ	上	
浸歩酔硬手（しんぽすいこうしゅ）	→↑Ⓟ	中	
仰飲杯手（ぎょういんはいしゅ）	→Ⓟ	中	
仰飲仙手（ぎょういんせんしゅ）	（酒8以上）→ⓅⓅ	上	
仰飲連環単鞭（ぎょういんれんかんたんべん）	（酒8以上）→ⓅⓅⓀ	中	
醉仙倒立（すいせんとうりつ）	（酒8以上）→ⓅⓅⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	転倒立へ
醉仙倒立（すいせんとうりつ）	（酒8以上）→ⓅⓅⓀ→Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	遅めに入力、転倒立へ
月牙叉撃（げつがさいげき）	➡↑Ⓟ	中	
背旋肘（はいせんちゅう）	↓Ⓟ	特殊下	
背旋肘退下脚（はいせんちゅうかいかきゃく）	↓Ⓟ→Ⓚ	下	
飛天崩撃（ひてんほうげき）	↑Ⓟ	中	
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）	↓Ⓟ	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上	Ⓚ押したままで張果老へ
連飛跳撃（れんひちょうげき）	ⓀⓀ	上	Ⓚ押したままで張果老へ
連蹴避手（れんしゅうかいしゅ）	ⓀⓀⓅ	上	
連蹴背下撃（れんしゅうはいかげき）	ⓀⓀ↓Ⓟ	下	
連蹴背下環脚（れんしゅうはいかりゅうきゃく）	（酒16以上）ⓀⓀ↓ⓅⓀ	中	
仰穿腿（ぎょうせんたい）	↓Ⓚ	下	
側端仙蹴（そくたんせんしゅう）	→Ⓚ	中	張果老へ
宙翼双転脚（ちゅうふそうてんきゃく）	→↘Ⓚ	中	
仰身倒腿（ぎょうしんとうたい）	→Ⓚ	中	ダウンへ
龍尾脚（りゅうびきゃく）	→Ⓚ	中	
側端脚（そくたんきゃく）	→Ⓚ	中	
後蹴下腿（こうしゅうかたい）	→Ⓚ	下	Ⓖでダウンへ
後蹴連腿（こうしゅうれんたい）	→ⓀⓀ	上	Ⓖでダウンへ
空飛双単蹴（くうひそうたんしゅう）	→Ⓚ	中	ダウンへ
旋子（せんし）	→Ⓚ	中	ダウンへ
醉仙手（すいせんしゅ）	Ⓟ＋Ⓚ	中	
醉仙連脚（すいせんしゅ）	Ⓟ＋ⓀⓀ	中	ダウンへ
醉仙倒立（すいせんとうりつ）	Ⓟ＋ⓀⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	転倒立へ
醉仙倒立（すいせんとうりつ）	Ⓟ＋ⓀⓀ→Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	遅めに入力、転倒立へ
前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	（酒1以上）➡Ⓟ＋Ⓚ	下	
連前旋掃腿（れんぜんせんそうたい）	（酒6以上）➡Ⓟ＋ⓀⓀ	下	
連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）	（酒7以上）➡Ⓟ＋ⓀⓀⓀ	下	
転身双冲掌（てんしんそうちゅうしょう）	↘Ⓟ＋Ⓚ	中	酒（＋3）
騰空飛天砲（とうくうひてんほう）	（酒8以上）↘↘Ⓟ＋Ⓚ	中	
宙舞身（ちゅうぶしん）	↑Ⓟ＋Ⓚ	特殊行動	転倒立へ
撃山旋肘（げきざんせんちゅう）	↑Ⓟ＋Ⓚ	中	ため可
踪跟笛旋（そうろうてきせん）	←Ⓟ＋Ⓚ	中	
韓湘子（かんしょうし）	↑Ⓟ＋ⓀⓅ	中	
単飛跳撃（たんひちょうげき）	Ⓚ＋Ⓖ	中	Ⓚ＋Ⓖ押したままで張果老へ
横双手（おうそうしゅ）	Ⓚ＋ⒼⓅ	中	
倒脚（とうきゃく）	↓Ⓚ＋Ⓖ	中	
旋風掃腿（せんぷうそうたい）	➡ or ↘Ⓚ＋Ⓖ	下	
翻身連尖脚（ほんしんれんせんきゃく）	→Ⓚ＋Ⓖ	中	Ⓚ＋Ⓖ押したままで張果老へ
龍尾脚（りゅうびきゃく）	↑Ⓚ＋Ⓖ	中	
背側連旋脚（はいとくれんせんきゃく）	↑Ⓚ＋Ⓖ	上	ダウンへ
斜倒連脚（しゃそくれんきゃく）	（避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中中	
後伸避（こうしんひ）	→Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	
後伸避払手（こうしんひふつしゅ）	→Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	上	
向側前避（こうそくぜんひ）	↑ or →Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	
向側後避（こうそくこうひ）	↓ or ↘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	
向側後避払手（こうそくこうひふつしゅ）	↓ or ↘Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	上	
向側後避双手（こうそくこうひそうしゅ）	↓ or ↘Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ	上	
仰飲酒（ぎょういんしゅ）	↑Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	酒（＋1）
座盤跌（ざばんてつ）	↓Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	Ⓖor↑or→で立ちへ
座盤跌（ざばんてつ）～横寝	（座盤跌中）↓↓	特殊行動	横寝へ
座盤跌（ざばんてつ）～転倒立	（座盤跌中）↑	特殊行動	転倒立へ
宙舞落穿脚（ちゅうぶらくせんきゃく）	（座盤跌中）Ⓚ	中	
栽歪脚（さいわいきゃく）	（座盤跌中）↓Ⓚ	下	
座飲酒（ざいんしゅ）	（座盤跌中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	酒（＋3）、立ちへ
転倒立（てんとうりつ）	↑↘↓↙←	特殊行動	Ⓖで立ちへ

技名	コマンド	攻撃判定	備考
転倒立（てんとうりつ）～前方移動	（転倒立中）→	特殊行動	転倒立へ
転倒立（てんとうりつ）～後方移動	（転倒立中）←	特殊行動	転倒立へ
倒身連脚（とうしんれんきゃく）	（転倒立中）Ⓚ	中	転倒立へ
転身酔酒顎（てんしんすいしゅこう）	（転倒立中）Ⓟ＋Ⓚ	中	
双衝腿（そうしょうたい）	（転倒立中）Ⓚ＋Ⓖ	中	
横寝（おうしん）	←↘↓↙→	特殊行動	Ⓖで立ちへ
涅槃旋脚（ねはんせんきゃく）	（横寝中）Ⓚ	中	
涅槃鞭撞（ねはんしゅうすい）	（横寝中）ⓀⓅ	上	
仰身倒腿（ぎょうしんとうたい）	（横寝中）ⓀⓅⓀ	中	ダウンへ
涅槃連撃腿（ねはんれんげきたい）	（横寝中、酒10以上）ⓀⓅ↓Ⓚ	下	Ⓖでダウンへ
涅槃連撃下腿（ねはんれんげきかたい）	（横寝中、酒10以上）ⓀⓅ↓ⓀⓀ	上	Ⓖでダウンへ
涅槃双掃脚（ねはんそうそうきゃく）	（横寝中）→Ⓚ	下下	横寝へ
涅槃掃脚（ねはんそうきゃく）	（横寝中）↓Ⓚ	下	
横寝飲酒（おうしんいんしゅ）	（横寝中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	酒（＋3）、横寝へ
張果老（ちょうかろう）	特定の技から移行可能		Ⓖで背向け状態へ
張果老（ちょうかろう）～前方移動	（張果老中）→	特殊行動	張果老へ
張果老（ちょうかろう）～後方移動	（張果老中）←	特殊行動	張果老へ
横掃仙撃（おうそうせんげき）	（張果老中）Ⓟ	上	
側端仙蹴（そくたんせんしゅう）	（張果老中）Ⓚ	中	張果老へ
前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	（張果老中）Ⓚ＋Ⓖ	下	横寝へ
横寝（おうしん）	（張果老中）↑ or ↓	特殊行動	
座盤跌（ざばんてつ）	（張果老中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	
挑撃背転（ちょうげきはいてん）	→↘Ⓟ	上	背向け状態へ
阿仙廻脚（あせんかいきゃく）	←↙Ⓚ	上	背向け状態へ
投げ技			
酔歩転身肘（すいほてんしんちゅう）	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	酒（＋5）
転身倒腰裏肘（てんしんとうようろちゅう）	（敵の横）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
椎鐘離（かんしょうり）	（敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	酒（＋5）
背倒腰肘（はいとうりちゅう）	（敵の背後、酒5以上）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
倒腰裏肘（とうしゅうりちゅう）	←Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
倒腰裏肘（とうしゅうりちゅう）	（壁が前）←Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	酒（＋5）
豪杯旋舞（ごうはいせんぶ）	（酒10以上）↓↘→ or ↑↙←Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	酒（＋6）
転身繰鴛脚（てんしんそうけいきゃく）	（酒6以上）←↘ⓅⓅ＋Ⓖ	上段投げ	
転身繰胯（てんしんそうこ）	←Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
翻身双仙腿（ほんしんそうせんたい）	（転倒立中）Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	
酔仙倒蹴掃撃（すいせんとうしゅうそうげき）	（張果老中）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	横寝へ
ジャンプ攻撃			
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）	（上昇中）Ⓟ	中	ダウンへ
落歩挑撃（らくほちょうげき）	（空中）Ⓟ	中	
飛天崩撃（ひてんほうげき）	（上昇中）Ⓟ	中	
裁下腿（さいかたい）	（空中）Ⓚ	中	
地遣腿（じげんたい）	（着地際）Ⓚ	下	
ダウン攻撃			
蝶旋酔肘（ちょうせんすいちゅう）	（敵ダウン中）↑Ⓟ	ダウン攻撃	
転困落脚（てんちゅうらくきゃく）	（敵ダウン中）↓Ⓟ	ダウン攻撃	
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）	（敵ダウン中）↘Ⓟ	ダウン攻撃	
天地肘撃（てんちちゅうげき）	（敵ダウン中）↑Ⓟ	ダウン攻撃	ダウンへ
背後への攻撃			
背反掌（はいはんしょう）	（敵が背後）Ⓟ	上	ⓟからつながる技に移行可能
醉仙手（すいせんしゅ）	（敵が背後）Ⓟ＋Ⓚ	中	
仙端脚（せんたんきゃく）	（敵が背後）Ⓟ＋ⓀⓀ	中	ダウンへ
背旋腿（はいせんたい）	（敵が背後）Ⓚ	上	
背下反掌（はいかはんしょう）	（敵が背後）↓Ⓟ	下	
低踏脚（ていとうきゃく）	（敵が背後）↓Ⓚ	下	
起き上がり攻撃			
撲虎（ぼくこ）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	中	
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	中	
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	中	
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	中	
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	中	
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	中	
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ（後転）	中	
金鉸剪（きんこうせん）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	中	
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	中	
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	中	
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	中	
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	中	
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	中	
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	中	
後穿旋脚（こうせんせんきゃく）	➡ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	下	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	➡ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	下	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	➡ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	下	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	➡ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	下	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	➡ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	下	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	➡ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	下	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	➡ⓀⓀⓀ　うつ伏せ（後転）	下	
仰穿腿（ぎょうせんたい）	➡ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	下	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	➡ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	下	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	➡ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	下	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	➡ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	下	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	➡ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	下	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	➡ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	下	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	➡ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	下	

Presented by ARCADIA

リオン・ラファール LION RAFALE

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
統捶（とうすい）	（近距離）Ⓟ	上	
統捶（とうすい）	Ⓟ	上	
統捶（とうすい）	➡Ⓟ	上	踏み込む
勾手連捶（こうしゅれんすい）	ⓅⓅ	上	
連環穿掌（れんかんせんしょう）	ⓅⓅⓅ	上	
連捶掃手（れんすいそうしゅ）	ⓅⓅ⇩Ⓟ	下	
連捶磨盤手（れんすいまばんしゅ）	ⓅⓅ[illegible]Ⓟ	上	
連捶腿（れんすいたい）	ⓅⓀ	上	
下統捶（かとうすい）	[illegible]Ⓟ	特殊下	
下統捶（かとうすい）	⬇Ⓟ	特殊下	
流星勾手撃（りゅうせいこうしゅげき）	⇩⬁⇦Ⓟ	中	
流星勾手連撃(りゅうせいこうしゅれんげき)	⇩⬁⇦ⓅⓅ	中	
盤肘（ばんちゅう）	⇨Ⓟ	中	
盤肘連環手（ばんちゅうれんかんしゅ）	⇨ⓅⓅ	中	
疾歩昇穿手（しっぽしょうせんしゅ）	⬇[illegible]Ⓟ	中	
箭疾歩（せんしっぽ）	⇨⇨Ⓟ	中	
背転勾手（はいてんこうしゅ）	[illegible]Ⓟ	中	
連旋背勾手（れんせんはいこうしゅ）	⇦ⓅⓅ	中	
転身蟷螂連脚（てんしんとうろうれんきゃく）	[illegible]ⓅⓅⓀ	中	
進歩蟷螂掃手(しんぽとうろうそうしゅ)	⇦⬂Ⓟ	下	
穿陰掌（せんいんしょう）	[illegible]Ⓟ	中	
落撃掌（らくげきしょう）	⬂ⓅⓅ	中	
掃勾手（そうこうしゅ）	⬇[illegible]Ⓟ	特殊下	
連掃勾手（れんそうこうしゅ）	⬇⬂ⓅⓅ	下	
騰撃捶（とうげきすい）	[illegible]Ⓟ	下	
騰撃連捶（とうげきれんすい）	⬂ⓅⓅ	下	
穿心腿（せんしんたい）	Ⓚ	上	
穿心腿（せんしんたい）	➡Ⓚ	上	踏み込む
連旋腿（れんせんたい）	ⓀⓀ	上	
軌腿（あつたい）	⇩Ⓚ	下	
前掃腿（ぜんそうたい）	[illegible]ⓀⓀ	下	
登旋腿（とうせんたい）	⇩ⓀⓀ+Ⓖ	上	
勾手提膝（こうしゅていしつ）	[illegible]Ⓚ	中	
斧刃脚（ふじんきゃく）	⇨⇨Ⓚ	中	
斧刃連端脚（ふじんれんたんきゃく）	[illegible]ⓀⓀ	中	
旋風腿（せんぷうたい）	⇧Ⓚ	中	
掛統腿（かとうたい）	[illegible]ⓀⓀ	上	
弾腿（だんたい）	⬂Ⓚ	中	
穿弓腿（せんきゅうたい）	[illegible]Ⓚ	下下	
閃転空脚（せんてんくうきゃく）	⬃Ⓚ	中	
双耳旋風（そうじせんぷう）	Ⓟ+Ⓚ	中	酔い覚まし（酒ー2）
偸歩掃手（とうほそうしゅ）	⇩Ⓟ+Ⓚ	下	
転身偸歩双手(てんしんとうほそうしゅ)	[illegible]Ⓟ+Ⓚ	中	背向け状態へ
転身偸歩双手(てんしんとうほそうしゅ)	⇨Ⓟ+Ⓚ[illegible]	中	
転身偸歩双手脚(てんしんとうほそうしゅきゃく)	[illegible]Ⓟ+ⓀⓀ	中	
右勾心（うこうしん）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上	
流星連勾手（りゅうせいれんこうしゅ）	[illegible]Ⓟ+ⓀⓅ	中	
連三捶盤肘（れんさんすいばんちゅう）	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	特殊下	
泰山双勾手（たいざんそうこうしゅ）	[illegible]Ⓟ+Ⓚ	上(ため時は中段に変化)	ため可、酔い覚まし(酒ー2)
縦跳穿掌（じゅうちょうせんしょう）	⬁Ⓟ+Ⓚ	中	
倒歩背掃手（とうほはいそうしゅ）	Ⓟ+Ⓚ	下	
斜歩斜掃捶（しゃほしゃそうすい）	⬂Ⓟ+Ⓚ	下	
後掃腿（こうそうたい）	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	下	
転身撩陰脚（てんしんりょういんきゃく）	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
旋風落脚（せんぷうらくきゃく）	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	中	背向け状態へ
旋風背双手（せんぷうはいそうしゅ）	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓟ	中	
旋風背双手（せんぷうはいそうしゅ）	[illegible]Ⓚ+Ⓖ[illegible]Ⓟ	中	背向け状態へ
旋風蹱脚（せんぷうしょうきゃく）	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	下	背向け状態へ
疾地掃腿（しっちそうたい）	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	下	
前掃転身脚（ぜんそうてんしんきゃく）	⬂Ⓚ+Ⓖ	下	背向け状態へ
穿掌背転（せんしょうはいてん）	⇦⇨Ⓟ	上	背向け状態へ
後蹴腿（こうしゅうたい）	⇦⇨Ⓚ	上	背向け状態へ
下旋腿背転（かせんたいはいてん）	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	上	背向け状態へ
磨盤手（まばんしゅ）	（避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	
斜前歩（しゃぜんほ）	⬃ or ⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	
斜後歩（しゃこうほ）	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	
投げ技			
破刀手秋腿（はとうしゅしゅうたい）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
翻身提膝（ほんしんていしつ）	（敵の横）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
連勾手背襲（れんこうしゅはいしゅう）	（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
登山翻車脚（とざんほんしゃきゃく）	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
撲歩（ぼくほ）	⇨⬂Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	
翼進（よくしん）	⇨⬂Ⓟ+Ⓖ⇩or⇧	投げコンボ	
落首双手（らくしゅそうしゅ）	⇨⬂Ⓟ+Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
落首断腿（らくしゅだんたい）	⇨⬂Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
採取砲靠（さいしゅほうこう）	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
貼身双勾手（てんしんそうこうしゅ）	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
七星天分肘（しちせいてんぶんちゅう）	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
飛転双空脚（ひてんそうくうきゃく）	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
飛転双空脚（ひてんそうくうきゃく）	（壁が背後）⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
擺下尖転（はいかせんてん）	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
七星跳飛捕蝉(しちせいちょうひほぜん)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
七星跳飛捕蝉(しちせいちょうひほぜん)	（壁が前）⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
ジャンプ攻撃			
騰空背撃掌(とうくうはいげきしょう)	（上昇中）Ⓟ	中	
落歩統捶（らくほとうすい）	（空中）Ⓟ	中	
騰空撃掌（とうくうげきしょう）	（上昇中）⬃Ⓟ	中	
騰空蹱脚（とうくうしょうきゃく）	（空中）Ⓚ	中	
地掃蹱脚（ちそうしょうきゃく）	（着地際）Ⓚ	下	
騰空蹱脚（とうくうしょうきゃく）	（上昇中）⬂Ⓚ	中	
ダウン攻撃			
落穿手（らくせんしゅ）	（敵ダウン中）⬂Ⓟ	ダウン攻撃	
飛転落腿（ひてんらくたい）	（敵ダウン中）⇧Ⓟ	ダウン攻撃	
背後への攻撃			
背連穿掌（はいれんせんしょう）	（敵が背後）Ⓟ	上上	Ⓟからつながる技に移行可能
背歩掃手（はいほそうしゅ）	（敵が背後）⇩Ⓟ	下	
後穿脚（こうせんきゃく）	（敵が背後）Ⓚ	上	
廻掛脚（かいかきゃく）	（敵が背後）⇩Ⓚ	下	
背身尖掌（はいしんせんしょう）	（敵が背後）Ⓟ+Ⓚ	上	背向け状態へ移行する技に先行入力
壁技			
垂翔後脚（すいしょうこうきゃく）	（自分が壁向き）⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁際限定
壁回翻脚（へきかいほんきゃく）	（自分が壁向き）⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	移動技、壁際限定
起き上がり攻撃			
穿弓連腿（せんきゅうれんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	中中	
背登起脚（はいとうききゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(ディレイ)	中	
背登起脚（はいとうききゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	中	
跳転蹱脚（ちょうてんしょうきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	中	
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	中	
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	中	
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ（後転）	中	
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	中	
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(ディレイ)	中	
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	中	
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	中	
背登起脚（はいとうききゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	中	
背登起脚（はいとうききゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(ディレイ)	中	
背登起脚（はいとうききゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	中	
疾地背旋腿（しっちはいせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	下	
疾地旋腿(しっちせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(ディレイ)	下	
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(横転)	下	
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	下	
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	下	
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(横転)	下	
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ（後転）	下	
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	下	
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(ディレイ)	下	
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(横転)	下	
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(後転)	下	
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	下	
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(ディレイ)	下	
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(横転)	下	

梅小路 葵 AOI UMENOKOUJI

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
打突（だとつ）	（近距離）Ⓟ	上	
打突（だとつ）	Ⓟ	上	
打突（だとつ）	➡Ⓟ	上	踏み込む
打突（だとつ）	⬅Ⓟ	上	
二連突（にれんとつ）	Ⓟ,Ⓟ	上	
二連突横肘(にれんとつおうちゅう)	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ	上	
連突小太刀（れんとつこだち）	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ,Ⓚ	中	
連突小太刀～天地陰陽(れんとつこだち～てんちいんよう)	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ,Ⓚ,Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで天地陰陽へ
連突草薙（れんとつくさなぎ）	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ　Ⓚ	下	Ⓖで寸止め可
連突草薙～天地陰陽(れんとつくさなぎ～てんちいんよう)	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ,Ⓚ,Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで天地陰陽へ
二連突横打（にれんとつおうだ）	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ	中	Ⓖで寸止め可
連突絹車（れんとつきぬぐるま）	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ	中	Ⓖで寸止め可
二連突釘脚（にれんとつくぎきゃく）	Ⓟ,Ⓟ,Ⓚ	上	
掌蹴り重ね（しょうげりがさね）	Ⓟ,Ⓚ	上	
下段掌打（げだんしょうだ）	↘Ⓟ	特殊下	
下段掌打（げだんしょうだ）	⬇Ⓟ	特殊下	
中段肘当（ちゅうだんひじあて）	Ⓟ	中	
旋桜（つむじさくら）	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ	中	Ⓖで寸止め可
衣車（ころもぐるま）	Ⓟ	中	Ⓖで寸止め可
上段の当て（じょうだんのあて）	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ	上	
扇払い（おうぎばらい）	Ⓟ	上	
重ね当て（かさねあて）	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ	中中	
天開（てんかい）	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ（ヒット時）Ⓟ＋Ⓖ	ヒット投げ	
両止（りょうし）	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ	中	
袖伸剣（そでしんけん）	Ⓟ	中	Ⓖで寸止め可
袖伸剣～天地陰陽(そでしんけん～てんちいんよう)	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで天地陰陽へ
無双破（むそうは）	⬇↘Ⓟ	中	
袖車（そでぐるま）	⬇Ⓟ,Ⓟ(カウンターヒット時)Ⓟ,Ⓟ＋Ⓖ	ヒット投げ	カウンターヒット限定
脛砕き（すねくだき）	↘Ⓟ	下	
上蹴り（うえげり）	Ⓚ	上	
上蹴り（うえげり）	➡Ⓚ	上	
鎖鎌（くさりがま）	Ⓚ,Ⓚ	中	
雷刃破（らいじんは）	↘Ⓚ	中	
雷刃破～天地陰陽(らいじんは～てんちいんよう)	Ⓟ,Ⓚ,Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで天地陰陽へ
雲蹴り（くもげり）	↘Ⓚ,Ⓚ	上	
下段蹴り当（げだんけりあて）	Ⓚ	下	
中踵蹴り（なかかかとげり）	↘Ⓚ	中	
踵切り（かかときり）	Ⓚ	下	
平手（ひらて）	Ⓟ＋Ⓚ	上	酔い覚まし（酒－1）
平手2（ひらて）	Ⓟ＋Ⓚ,Ⓟ	上	酔い覚まし（酒－1）
平手3（ひらて）	Ⓟ＋Ⓚ,Ⓟ,Ⓟ	上	酔い覚まし（酒－1）
横打（おうだ）	Ⓟ＋Ⓚ	中	
横周肘当て（おうしゅうひじあて）	↘Ⓟ～Ⓚ,Ⓟ	中	Ⓖで寸止め可
浮桜（ふざくら）	Ⓟ,Ⓟ＋Ⓚ	中	酔い覚まし（酒－2）
上勢柳扇掌(じょうせいりゅうせんしょう)	Ⓟ,Ⓟ＋Ⓚ	上	Ⓖで寸止め可
双掌打（そうしょうだ）	Ⓟ,Ⓟ＋Ⓚ	中	
鳳凰手（ほうおうしゅ）	↗Ⓟ＋Ⓚ	中	
草薙（くさなぎ）	Ⓚ＋Ⓖ	下	Ⓖで寸止め可
草薙～天地陰陽(くさなぎ～てんちいんよう)	↘Ⓚ＋Ⓖ,Ⓟ～Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	Ⓟ~Ⓚ+Ⓖ押したままで天地陰陽へ
上段蹴り当て（じょうだんけりあて）	Ⓟ,Ⓚ＋Ⓖ	上	
水月突（すいげつとつ）	Ⓟ,Ⓚ＋Ⓖ,Ⓟ	中	
拝み蹴り（おがみげり）	Ⓟ,Ⓚ＋Ⓖ	中	背向け状態へ
空勢瓦突蹴り（くうせいがとつげり）	Ⓟ,Ⓚ＋Ⓖ	中	
身躱肘当て（みかわしひじあて）	（避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	
天地陰陽（てんちいんよう）	↘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	[illegible]
流水（りゅうすい）	（天地陰陽中）Ⓟ or Ⓚ	特殊行動	
渦巻手刀（うずまきしゅとう）	↗Ⓟ	上	背向け状態へ
投げ技			
小当（こあて）	P＋G	上段投げ	
綾手取り（あやてとり）	（敵の横）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
杉倒（すぎたおし）	（敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
含気投げ（あいきなげ）	⬇Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
送り手回し（おくりてまわし）	Ⓟ,Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
六段帯取（ろくだんおびとり）	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
桐枝落とし（きりえおとし）	[illegible] or [illegible] P＋G	上段投げ	
木の葉落とし（このはおとし）	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
半月巴（はんげつは）	P＋G	上段投げ	
半月巴（はんげつは）	（壁が背後）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	壁投げ
蝶絡み（ちょうがらみ）	Ⓟ,Ⓟ,Ⓚ,Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
脇絡み（わきがらみ）	Ⓟ,Ⓟ,Ⓚ,Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
弓身固め（ゆみがため）	（脇絡みor蝶絡み後）↘or↘Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
糸巻き（いとまき）	（脇絡みor蝶絡み後）Ⓟ or Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
海老折り（えびおり）	（弓身固め後）Ⓟ,Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
櫂引き（かいびき）	（弓身固め後）Ⓟ,Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	
綾手取り（あやてとり）	（しゃがんだ敵の横）↘ or ↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
杉倒（すぎたおし）	（しゃがんだ敵の背後）↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
手極め倒身（てきめとうしん）	（敵しゃがみ）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
真之位（しんのくらい）	（敵しゃがみ）↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	
当て身技			
転身入身（てんしんにゅうしん）	↘Ⓟ+Ⓚ or ↘Ⓟ+Ⓚ	当て身	対右上中Ⓟ
渦捻り（うずねり）	Ⓟ+Ⓚ or Ⓟ+Ⓚ	当て身	対左上中Ⓟ
枝割き（えださき）	↘Ⓟ+Ⓚ or ↘Ⓟ+Ⓚ	当て身	対右上中Ⓚ
楔落とし（くさびおとし）	Ⓟ+Ⓚ or Ⓟ+Ⓚ	当て身	対左上中Ⓚ
小波（こなみ）	↘Ⓟ+Ⓚ or ↘Ⓟ+Ⓚ	当て身	対上中回し蹴り
裏小手返し（うらこてがえし）	（敵が背後）Ⓟ+Ⓚ or Ⓟ+Ⓚ	当て身	対上中Ⓟ
裏扇流（うらせんりゅう）	（敵が背後）Ⓟ+Ⓚ or ↘Ⓟ+Ⓚ	当て身	対上中Ⓚ
龍の顎門（りゅうのあぎと）	Ⓟ+Ⓚ	当て身	対肘
鳥かずら（つたかずら）	↘Ⓟ+Ⓚ	当て身	対右中Ⓚ
扇裂き（おうぎさき）	Ⓟ+Ⓚ	当て身	対左中Ⓚ
落ち葉舞（おちばまい）	↘Ⓟ+Ⓚ	当て身	対右膝
風車輪（ふうしゃりん）	Ⓟ+Ⓚ	当て身	対左膝
大渦（おおうず）	↘Ⓟ＋Ⓚ	当て身	対サマーソルトキック
小波（こなみ）	Ⓟ+Ⓚ	当て身	対下回し蹴り
扇流（せんりゅう）	↗Ⓟ+Ⓚ	当て身	対下Ⓟ
楓落とし（かえでおとし）	Ⓟ+Ⓚ	当て身	対下Ⓚ
護り養（まもりみの）	（仰向け頭敵側ダウン中）Ⓟ+Ⓚ	当て身	対Ⓟ or Ⓚダウン攻撃
鉄送り（はさみおくり）	（仰向け足敵側ダウン中）Ⓟ+Ⓚ	当て身	対Ⓟ or Ⓚダウン攻撃
流制手（りゅうせいしゅ）	（天地陰陽中）上中Ⓟ肘ヒット	当て身	対上中Ⓟ肘
羽籠（はおぼろ）	（天地陰陽中）上中Ⓚヒット	当て身	対上中Ⓚ
半月車（はんげつぐるま）	（天地陰陽中）中Ⓚヒット	当て身	対中Ⓚ
半月車（はんげつぐるま）	（天地陰陽中）中膝ヒット	当て身	対膝
ジャンプ攻撃			
飛び手刀（とびしゅとう）	（上昇中）Ⓟ	中	
飛び手刀（とびしゅとう）	（空中）Ⓟ	中	
飛び前蹴り（とびまえげり）	（上昇中）Ⓚ	中	
飛び踵蹴り（とびかかとげり）	（空中）Ⓚ	中	
飛び踵蹴り（とびかかとげり）	（着地ぎわ）Ⓚ	中	
ダウン攻撃			
縦手刀（たてしゅとう）	Ⓟ	ダウン攻撃	
空勢駒手刀(くうせいこましゅとう)	Ⓟ	ダウン攻撃	
枝砕き（えだくだき）	（敵ダウン、仰向け足葵側）Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
浮葉陣（ふようじん）	（敵ダウン、仰向け頭葵側）Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
雲水（うんすい）	（敵ダウン、うつ伏せ足葵側）↘Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
不動陣（ふどうじん）	（敵ダウン、うつ伏せ頭葵側）Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	
背後へ攻撃する技			
手刀廻（しゅとうまわり）	（敵が背後）Ⓟ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
廻り上蹴り（まわりうえげり）	（敵が背後）Ⓚ	上	
鎖鎌（くさりがま）	（敵が背後）Ⓚ,Ⓚ	中	
廻り膨蹴り（まわりすねげり）	（敵が背後）Ⓚ	下	
廻り手刀（まわりしゅとう）	（敵が背後）↗Ⓟ	中	
廻り下蹴り（まわりしたげり）	（敵が背後）Ⓚ	下	
廻り上蹴り（まわりうえげり）	（敵が背後）⬇Ⓚ	下	
起き上がり攻撃			
雲割り（くもわり）	Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　うつ伏せ足敵側	中	
縦割り（たてわり）	Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　うつ伏せ足敵側(ディレイ)	中	
縦割り（たてわり）	Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　うつ伏せ足敵側(横転)	中	
霞切り（かすみぎり）	Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　うつ伏せ頭敵側	中	
霞切り（かすみぎり）	Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	中	
霞切り（かすみぎり）	Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　うつ伏せ頭敵側(横転)	中	
霞切り（かすみぎり）	Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　うつ伏せ（後転）	中	
霞切り（かすみぎり）	Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　仰向け足敵側	中	
霞切り（かすみぎり）	Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　仰向け足敵側(ディレイ)	中	
霞切り（かすみぎり）	Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　仰向け足敵側（横転）	中	
霞切り（かすみぎり）	Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　仰向け足敵側（後転）	中	
縦割り（たてわり）	Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　仰向け頭敵側	中	
縦割り（たてわり）	Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　仰向け頭敵側(ディレイ)	中	
縦割り（たてわり）	Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　仰向け頭敵側（横転）	中	
水面切り（みなもぎり）	⬇Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　うつ伏せ足敵側	下	
水切り（みずぎり）	⬇Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　うつ伏せ足敵側(ディレイ)	下	
水切り（みずぎり）	⬇Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　うつ伏せ足敵側(横転)	下	
水切り（みずぎり）	⬇Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　うつ伏せ頭敵側	下	
水切り（みずぎり）	⬇Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	下	
水切り（みずぎり）	⬇Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　うつ伏せ頭敵側(横転)	下	
水切り（みずぎり）	⬇Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　うつ伏せ（後転）	下	
水切り（みずぎり）	⬇Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　仰向け足敵側	下	
水切り（みずぎり）	⬇Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　仰向け足敵側(ディレイ)	下	
水切り（みずぎり）	⬇Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　仰向け足敵側(横転)	下	
水切り（みずぎり）	⬇Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　仰向け足敵側(後転)	下	
水切り（みずぎり）	⬇Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　仰向け頭敵側	下	
水切り（みずぎり）	⬇Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　仰向け頭敵側(ディレイ)	下	
水切り（みずぎり）	⬇Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ　仰向け頭敵側(横転)	下	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
冲撃（ちゅうげき）	Ⓟ	上	
冲撃（ちゅうげき）	⇻Ⓟ	上	
連拳（れんけん）	Ⓟ,Ⓟ	中	独立式へ
連拳掛拳（れんけんとうしょう）	ⓅⓅⓅ	中	ため可、敗式へ
伏掃掌（ふくそうしょう）	↘Ⓟ	特殊下	
蝴蝶壁（こちょうへき）	⇩↙⇦Ⓟ	中	
衝捶（しょうすい）	↖Ⓟ	中	
連撃衝捶（れんげきしょうすい）	⇨ⓅⓅ	中	独立式へ
連撃双掌破（れんげきそうしょうは）	↗Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ	中	敗式へ
連撃双掌撤射（れんげきそうしょうとうちゅう）	⇨ⓅⓅⓅⓅ	中	
登天掌（とうてんしょう）	⇞↑Ⓟ	中	
撞掌（とうしょう）	⇨⇨Ⓟ	中	
勇身拳撃（ゆうしんけんげき）	↑Ⓟ	中	
羅拳撃（らけんげき）	⇨ⓅⓅ	中	
双翼撃（そうよくげき）	↗↖Ⓟ	中	
扇龍盤打（うりゅうばんだ）	⇨⇩Ⓟ	中中中	敗式へ
斜天掌（しゃてんしょう）	↗↗Ⓟ	中	
斜天連掌（しゃてんれんしょう）	⇧⇨ⓅⓅ	中	
擺旋脚（はいせんきゃく）	Ⓚ	上	敗式へ
斧刃脚（ふじんきゃく）	⇩Ⓚ	下	
里合腿（りごうたい）	↑Ⓚ	上	跨虎式へ
踏脚（とうきゃく）	⇨⇨Ⓚ	中	Ⓚ押したままで独立式へ
斜前転身擺脚（しゃぜんてんしんはいきゃく）	↘↑Ⓚ	上	跨虎式へ
転身裏旋脚（てんしんりせんきゃく）	⇧ⓀⓀ	上	
転身掃腿（てんしんそうたい）	↓Ⓚ→Ⓚ	下	敗式へ
転身旋風腿（てんしんせんぷうたい）	⇧Ⓚ⇨Ⓚ	中	
分脚（ぶんきゃく）	→Ⓚ	中	
金鶏独立（きんけいどくりつ）	Ⓟ＋Ⓚ	中	
金剛壁拳（こんごうへきけん）	Ⓟ＋Ⓚ,Ⓟ	上	
金剛連麗崩打(こんごうれんれんほうだ)	Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	上	
双掌（そうしょう）	Ⓟ＋Ⓚ	中	涅槃式へ
背身肘撃（はいしんちゅうげき）	⇩Ⓟ＋ⓀⓅ	中	跨虎式へ
鶴首捶撃（かくしゅすいげき）	Ⓟ＋Ⓚ	中	
鶴首捶連撃（かくしゅすいれんげき）	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	中	
坐盤弩掌（ざばんへきしょう）	↘↓Ⓟ＋Ⓚ	下	
弓歩双風拳（きゅうほそうふうけん）	⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ	上	
挿捶撃（そうすいげき）	↓Ⓟ→Ⓚ	中	
窩肚拳（かとけん）	↓orⓀⓅ＋Ⓚ	中	
背折靠（はいせつこう）	→or ←Ⓟ＋Ⓚ/Ⓟ	中	跨虎式へ
二起分脚（にきぶんきゃく）	⇩Ⓚ	中	
側端脚（そくたんきゃく）	Ⓚ＋Ⓖ	上	独立式へ
前掃腿（ぜんそうたい）	⇩Ⓚ＋Ⓖ	下	
半旋風（はんせんぷう）	↖Ⓚ＋Ⓖ	上	
旋風脚（せんぷうきゃく）	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ	中	跨虎式へ
翔飛脚（しょうひきゃく）	↑Ⓚ＋Ⓖ	上	
翔飛連脚（しょうひれんきゃく）	⇦Ⓚ＋ⒼⓀ	上	独立式へ
双翔飛後掃腿(そうしょうひこうそうたい)	⇦Ⓚ＋ⒼⓀ⇦Ⓚ	下	
騰空転身脚(とうくうてんしんきゃく)	⇦Ⓚ＋Ⓖ	中	
地旋跳脚（ちせんちょうきゃく）	⇧Ⓚ＋Ⓖ	中	
地旋跳脚2（ちせんちょうきゃく2）	⇧Ⓚ＋ⒼⓀ	中	
伏身掃脚（ふくしんそうきゃく）	↘↓Ⓚ＋Ⓖ	下	
倒身腿（とうしんたい）	⇧⇩Ⓚ＋ⒼⓀ	特殊下	ダウンへ
倒身跳弓脚(とうしんちょうきゅうきゃく)	↓↘Ⓚ＋ⒼⓀ	中	
倒身旋円脚(とうしんせんえんきゃく)	⇧⇨Ⓚ＋ⒼⓀⓀ＋Ⓖ	下上	背向け状態へ
双飛脚（そうひきゃく）	↗Ⓚ＋Ⓖ	中	
向側還脚（こうそくとうきゃく）	(避け中)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	独立式へ
提膝側掌（ていしつそくしょう）	(避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ中)Ⓟ	中	
敗式（はいしき）	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	Ⓖで立ちへ
崩捶（ほうすい）	(敗式中)Ⓟ	上	敗式へ
崩捶連撃（ほうすいれんげき）	(敗式中)ⓅⓅ	中	独立式へ
崩捶掌壁（ほうすいしょうへき）	(敗式中)ⓅⓅ＋Ⓚ	中	
高弾腿（こうたんたい）	(敗式中)Ⓚ	中	独立式へ
敗式前掃腿（はいしきぜんそうたい）	(敗式中)↘Ⓚ	下	
旋風脚（せんぷうきゃく）	(敗式中)Ⓚ＋Ⓖ	上	敗式へ
箭疾歩（せんしっぽ）	(敗式中)Ⓟ＋Ⓚ	中	ため可
独立式（どくりつしき）	⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	対上中Ⓟ、Ⓖで立ちへ
穿心燈掌（せんしんとうしょう）	(独立式中)Ⓟ	中	敗式へ
十字踏脚（じゅうじとうきゃく）	(独立式中)Ⓚ	中	独立式へ
二起脚（にきゃく）	(独立式中)ⓀⓀ	中	
伏身腿（ふくしんたい）	(独立式中)⇩Ⓚ	下	敗式へ
進歩分脚（しんぽぶんきゃく）	(独立式中)Ⓚ＋Ⓖ	中	
側進後掃腿（そくしんこうそうたい）	(独立式中)⇩Ⓚ＋Ⓖ	下	敗式へ
側進前掃腿（そくしんぜんそうたい）	(独立式中)↖Ⓚ＋Ⓖ	下	敗式へ
涅槃式（ねはんしき）	⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	Ⓖで背向け状態へ

技名	コマンド	攻撃判定	備考
転身崩捶（てんしんほうすい）	(涅槃式中)Ⓟ	中上	
側襲脚（そくしゅうきゃく）	(涅槃式中)ⓅⓀ	上	独立式へ
飛燕旋風脚(ひえんせんぷうきゃく)	(涅槃式中)Ⓚ	上	跨虎式へ
前掃腿（ぜんそうたい）	(涅槃式中)⇩Ⓚ	下	
翻申提拳（ほんしゃていけん）	(涅槃式中)Ⓟ＋Ⓚ	中上	
連環翻身上捶(れんかんほんしんじょうすい)	(涅槃式中)Ⓟ＋ⓀⓅ	中	
連環翻身馬歩捶(れんかんほんしんまほすい)	(涅槃式中)Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	中	
跨虎式（ここしき）	特定の技から移行可能	特殊行動	Ⓖで背向け状態へ
連環挿捶（れんかんそうすい）	(跨虎式中)Ⓟ	中	
後襲腿（こうしゅうたい）	(跨虎式中)Ⓚ	中	涅槃式へ
背身下掃踵（はいしんかそうしょう）	(跨虎式中)⇩Ⓚ	下	敗式へ
下掃連旋撃（かそうれんせんげき）	(跨虎式中)⇩ⓀⓅ	上上	独立式へ
下掃連旋崩捶(かそうれんせんほうすい)	(跨虎式中)↘ⓀⓅⓅ	中	
投げ技			
雷身旋舞（らいしんせんぶ）	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
仆腿総倒（ぼくたいねんとう）	(敵の右横)Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
撩陰煽蹴（りょういんせんしゅう）	(敵の左横)Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
倒身檜下捶（とうしんそうかすい）	(敵の背後)Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
弓箭掌壁（きゅうせんしょうへき）	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
擺脚捜倒（はいきゃくそうとう）	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
排山倒海（はいざんどうかい）	↓Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	
当て身技			
独立旋掌（どくりつせんしょう）	(独立式中)上中下Ⓟ肘ヒット	当て身	対上中下Ⓟ肘
ジャンプ攻撃			
跳歩捶（ちょうほすい）	(上昇中)Ⓟ	中	
跳弾捶（ちょうだんすい）	(空中)Ⓟ	中	
跳突蹴（ちょうとつしゅう）	(空中)Ⓚ	中	
跳歩突蹴（ちょうほとつしゅう）	(着地際)Ⓚ	中	
ダウン攻撃			
踏震撃（とうしんげき）	(敵ダウン中)↓Ⓚ	ダウン攻撃	
落撃崩打（らくげきほうだ）	(敵ダウン中)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	
背後への攻撃			
背拳撃（はいけんげき）	(敵が背後)Ⓟ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
背冲撃（はいちゅうげき）	(敵が背後)⇩Ⓟ	上	
後刺腿（こうしたい）	(敵が背後)Ⓚ	上	
座旋蹴（ざせんしゅう）	(敵が背後)⇩Ⓚ	下	
後蹴昇腿（こうしゅうしょうたい）	(敵が背後)Ⓚ＋Ⓖ	中	
登天掌（とうてんしょう）	(涅槃式中、敵が正面)Ⓟ	中	
伏身掃脚（ふくしんそうきゃく）	(涅槃式中、敵が正面)Ⓚ	下	↓↘→Ⓚからつながる技に移行可能
撞掌（とうしょう）	(跨虎式中、敵が正面)Ⓟ	中	
前掃腿（ぜんそうたい）	(跨虎式中、敵が正面)Ⓚ	下	
壁技			
壁掛背蹴（へきかはいしゅう）	(自分が壁向き)⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	壁際限定
壁掛背転（へきかはいてん）	(自分が壁向き)⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	移動技、壁際限定
起き上がり攻撃			
背蹴腿（はいしゅうたい）	⇩ⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	⇩ⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(ディレイ)	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	⇩ⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(横転)	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	⇩ⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	⇩ⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	⇩ⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(横転)	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	⇩ⓀⓀ　うつ伏せ(後転)	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	⇧ⓀⓀ　仰向け足敵側	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	⇧ⓀⓀ　仰向け足敵側(ディレイ)	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	⇧ⓀⓀ　仰向け足敵側(横転)	中	
前旋腿（ぜんせんたい）	⇧ⓀⓀ　仰向け足敵側(後転)	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	⇧ⓀⓀ　仰向け頭敵側	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	⇧ⓀⓀ　仰向け頭敵側(ディレイ)	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	⇧ⓀⓀ　仰向け頭敵側(横転)	中	
地掃旋腿（ちそうせんたい）	⇩ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	下	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⇩ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(ディレイ)	下	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⇩ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(横転)	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⇩ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⇩ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⇩ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(横転)	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⇩ⓀⓀⓀ　うつ伏せ(後転)	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⇩ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⇩ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(ディレイ)	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⇩ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(横転)	下	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⇩ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(後転)	下	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⇩ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	下	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⇩ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(ディレイ)	下	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⇩ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(横転)	下	

ベネッサ・ルイス VANESSA LEWIS

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
ジャブ	Ⓟ	上	
ワンツー	ⓅⓅ	上	
ワンツーロー	ⓅⓅⓀ	下	
シャドーコンビネーション	ⓅⓅⓅ	中	
シャドーコンボハイキック	ⓅⓅⓅⓀ	上	
フェイントボディ	Ⓟ▷Ⓟ	中	
クラッシュジョー	(立ち途中) Ⓟ	中	
レッグガードクラッシュ	↓Ⓟ	特殊下	
レッグガードクラッシュ	↓Ⓟ	特殊下	
バックナックル	◁Ⓟ	中	
バックナックルハイ	↑Ⓟ,Ⓚ	上	
バックナックルストリーム	◁ⓅⓀⓀ	中	
バックナックルトーキック	◁Ⓟ△Ⓚ	中	
バックナックルトー→フロントスリーパー	◁Ⓟ△Ⓚ(カウンターヒット時)◁Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	△Ⓚカウンターヒット限定
ダッキングボディブロー	▷◁Ⓟ	中	
ダッキングボディスマッシュ	▷◁ⓅⓅ	中	
ヘビィインパクト	▷Ⓟ	中	
カットアッパー	△Ⓟ	上	
イントルードコンボ	▷Ⓟ,Ⓟ	中	
ディフェンシブエルボー	▷Ⓟ	中	
フロントキック	Ⓚ	中	
スイッチレフトスライサー	Ⓚ△Ⓚ	上	
スイッチライトスライサー	Ⓚ▽Ⓚ	上	
ハーフムーンキック	(立ち途中) Ⓚ	中	
ストッピングロー	▽Ⓚ	下	
ストッピングローコンボ	▽ⓀⓅ	上	
ストンピングロースマッシュ	▽ⓀⓅⓅ	上	
シットダウンローキック	↓Ⓚ	下	
カットインニーキック	▷Ⓚ	中	
カットインニーキック→フロントスリーパー	▷Ⓚ(カウンターヒット時)▷Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	▷Ⓚカウンターヒット限定
シャドースライサー	▷◁Ⓚ	中	
カウンターストライク	◁Ⓚ	中	
バーリングハイキック	◁▷Ⓚ	上	
バーリングコンビネーション	◁▷ⓀⓅ	上	
ライトアングルトーキック	△Ⓚ	中	
ボーンクラッシュミドル	▽Ⓚ	中	ため可
ヘビィフック	Ⓟ+Ⓚ	中	
ヘビィーフックコンボ	Ⓟ+ⓀⓅ	上	
ボマーストライク	▽Ⓟ+Ⓚ	中	
ライトニングランサー→テイクダウン	▷▷Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ投げ	
バスガードナックル	▷▷Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ	ヒット投げ	
ライトニングスマッシュ	◁▷Ⓟ+Ⓚ	中	
ライトニングコンビネーション	◁▷Ⓟ+ⓀⓅ	中	
ハイアングルフィストドロップ	△Ⓟ+Ⓚ	中	
ガードクラッシュトルネード	Ⓚ+Ⓖ	上	
ロースピンスライサー	▽Ⓚ+Ⓖ	下	
ヒールキック	▷Ⓚ+Ⓖ	中	
レッグカットロー	▷▷Ⓚ+Ⓖ	下	
レッグカットロー→テイクダウン	▷▷Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)▷Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	
スイッチバックミドル	◁Ⓚ+Ⓖ	中	背向け状態へ
バックチャージキック	◁◁Ⓚ+Ⓖ	中	ため可
ステップアウト	◁◁Ⓚ+ⒼⓀ押したままⒼ	特殊行動	ため中も可
ステップイン	◁◁Ⓚ+Ⓖヒット直前Ⓖ	特殊行動	ため後も可
レッグボマー	△Ⓚ+Ⓖ	中	
ストマッククラッシュ	▷Ⓚ+Ⓖ	中	
ストマッククラッシュ→フロントスリーパー	▷Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)▷Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	
イントルードフック	Ⓖ押したまま△Ⓟ	中	
インターセプトボディブロー	Ⓖ押したまま↓Ⓟ	中	
グライディングスライサー	Ⓖ押したまま▷Ⓟ	中	
グライディングバックナックル	Ⓖ押したまま◁Ⓟ	中	
グライディングミドル	Ⓖ押したまま▽Ⓚ	中	
グライディングミドル→ホールド	Ⓖ押したまま▽Ⓚ(カウンターヒット時)◁Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	▽Ⓚカウンターヒット限定
グライディングトー	Ⓖ押したまま△Ⓚ	中	
グライディングトー→ホールド	Ⓖ押したまま△Ⓚ(カウンターヒット時)◁Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	△Ⓚカウンターヒット限定
バリアキック	(避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)	中	
セットアップ	(※1中) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	ムエタイスタイルへ
セットアップ	(※2中) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	ディフェンシブスタイルへ
フリッカージャブ	(※2中) Ⓟ	上	
フリッカーコンビネーション	(※2中) ⓅⓅ	上	
フリッカーコンボストライク	(※2中) ⓅⓅⓅ	上	
ディフェンシブエルボー	(※2中) ↓Ⓟ	中	
ディフェンシブエルボー	(※2中) ◆Ⓟ	中	
エルボー	(※2中) ▷Ⓟ	中	
ダブルエルボー	(※2中) ▷ⓅⓅ	中	
エルボーストーム	(※2中) ▷ⓅⓅⓀ	中	
ヘビィストレート	(※2中) ◁▷Ⓟ	上	
ボディストレート	(※2中) ◁▷ⓅⓅ	上	
チョッピングライト	(※2中) ◁▷ⓅⓅⓅ	中	
アサルトコンビネーション	(※2中) ◁▷ⓅⓅⓅⓀ	中	
アッパーカット	(※2中) △Ⓟ	中	
アッパーヒールソード	(※2中) △ⓅⓀ	中	
ストッピングニー	(※2中) Ⓚ	中	
ハーフムーンキック	(※2、立ち途中) Ⓚ	中	
ストッピングロー	(※2中) ▽Ⓚ	下	
ストッピングローコンボ	(※2中) ▽ⓀⓅ	上	
ストッピングロースマッシュ	(※2中) ▽ⓀⓅⓅ	上	
ストンピングローニーボマー	(※2中) ▽ⓀⓅⓀ	中	
ローキック	(※2中) ◆Ⓚ	中	
ニーキック	(※2中) ▷Ⓚ	中	
ダブルニーキック	(※2中) ▷ⓀⓀ	中	
ニーキックコンビネーション	(※2中) ▷ⓀⓀⓅ	中	
ステップインニー	(※2中) ▷▷Ⓚ	中	
ステップインニーハイキック	(※2中) ▷▷ⓀⓀ	上	
ステップインニーローキック	(※2中) ▷▷Ⓚ▽Ⓚ	下	
ステップインニーコンビネーション	(※2中) ▷▷Ⓚ▽ⓀⓀ	上	
ローキック	(※2中) △Ⓚ	下	
ショートジャンプミドル	(※2中) △Ⓚ	中	
ヘビーフック	(※2中) Ⓟ+Ⓚ	中	
ヘビーフックナックル	(※2中) Ⓟ+ⓀⓅ	上	
ヘビーフックコンビネーション	(※2中) Ⓟ+ⓀⓅⓀ	中	
ライトニングエルボー	(※2中) ▷Ⓟ+Ⓚ	上	
ステップインバックナックル	(※2中) ▷▷Ⓟ+Ⓚ	中	
ヘビーフックコンビネーション	(※2中) ▷▷Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上	
ヘビーフックトルネード	(※2中) ▷▷Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上	
ハイアングルフィストドロップ	(※2中) △Ⓟ+Ⓚ	中	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
カートクラッシュトルネード	(※2中) Ⓚ+Ⓖ	上	
ロースピンスライサー	(※2中) ▽Ⓚ+Ⓖ	下	
ヒールキック	(※2中) ▷Ⓚ+Ⓖ	中	
ネックスライサー	(※2中) ▷▷Ⓚ+Ⓖ	上	
スイッチバックミドル	(※2中) ◁Ⓚ+Ⓖ	中	背向け状態へ
バックチャージキック	(※2中) ◁◁Ⓚ+Ⓖ	中	ため可
ステップアウト	(※2中) ▷◁Ⓚ+ⒼⓀ押したままⒼ	特殊行動	ため中も可
ステップイン	(※2中) ▷▷Ⓚ+Ⓖヒット直前Ⓖ	特殊行動	ため後も可
レッグボマー	(※2中) △Ⓚ+Ⓖ	中	
イントルードフック	(※2中) Ⓖ押したまま△Ⓟ	中	
インターセプトボディ	(※2中) Ⓖ押したまま↓Ⓟ	中	
投げ技			
キャニオンダイブ	(※1中) Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
テイクダウンブロー	(※1中、敵の右横) Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ヘッドディバイダー	(敵の左横) Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ロッククラッシュスロー	(敵の背後) Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
リブレイススロー	(※1中) △Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
アームクラッシュスロー	(※1中) ◁△Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
アミーコンビネーション	(※1中) ▷△↓◁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
エルボーラッシュ	(※1中) ▷Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ヘルズゲート	(※1中) ▷↓Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ウォールキス	(※1中、壁が前) ▷▷Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	壁投げ
ストマッククラッシャー	(※1中、壁が前) ↓▷Ⓟ+Ⓖ◁Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
ジャッジメント ギルティ	(※1中、壁が前) ▷▷Ⓟ+Ⓖ▷Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	
ヘブンズゲート	(※1中) ↓◁▷△ or △▷↓◁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
レッグブレイカー	(※1中) ↓◁▷△ or △▷↓◁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
リブクラッシュボディ	↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ投げ	
リブクラッシュニー	△Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ投げ	
チヌークストライク	(※2中、敵の右横) Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
エルボースラッシュ	(※2中) Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
トリプルヘビィスマッシュ	(※2中) ▷Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ダブルニーストライク	(※2中) △Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
当て身技			
カットイン	◁▷Ⓟ+Ⓚ	当て身	対下Ⓟ
ライトハンドホールド	(※1中) 敵の上中右Ⓟヒット	当て身	対上中右Ⓟ
レフトハンドホールド	(※1中) 敵の上中左Ⓟヒット	当て身	対上中左Ⓟ
ホールドハイキック	(ライトハンドホールド中) Ⓚ	上	
ホールドローキック	(ライトハンドホールド中) ↓Ⓚ	下	
ライトアームブレイカー	(ライトハンドホールド中) Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ホールドトーキック	(レフトハンドホールド中) Ⓚ	上	
ホールドシンキック	(レフトハンドホールド中) ↓Ⓚ	下	
アレストホールドニー	(レフトハンドホールド中) Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
プリズンアームロック	(※1中) ◁Ⓟ+Ⓚ or △Ⓟ+Ⓚ	当て身	対上中Ⓟ
レッグホールドスロー	(※1中) ◁Ⓟ+Ⓚ or △Ⓟ+Ⓚ	当て身	対右上中Ⓚ
レッグキャッチスロー	(※1中) ◁Ⓟ+Ⓚ or △Ⓟ+Ⓚ	当て身	対左上中Ⓚ
レッグホールドスマッシュ	(※1中) △Ⓟ+Ⓚ	当て身	対中Ⓚ
ダウン攻撃			
サッカーボールキック	(※1中、敵ダウン中) △Ⓚ	ダウン攻撃	
ローリングレッグドロップ	(※1中、敵ダウン中) △Ⓟ	ダウン攻撃	
ブライアンツニースタンプ	(※2中、敵ダウン中) ↓Ⓟ	ダウン攻撃	
背後への攻撃			
バックスラッシュ	(敵が背後) Ⓟ	上	
ターンストレート	(敵が背後) ↓Ⓟ	上	
ハーフムーンターンキック	(敵が背後) Ⓚ	上	
ストッピングファールキック	(敵が背後) ↓Ⓚ	中	
フェイスクラッシュエルボー	(敵が背後) Ⓟ+Ⓚ	上	
ターンロースピンスライサー	(敵が背後) Ⓚ+Ⓖ	下	
バックスラッシュ	(※2中敵が背後) Ⓟ	上	
ターンストレート	(※2中敵が背後) ↓Ⓟ	上	
ハーフムーンターンキック	(※2中敵が背後) Ⓚ	上	
ストッピングファールキック	(※2中敵が背後) ↓	中	
フェイスクラッシュエルボー	(※2中敵が背後) Ⓟ+Ⓚ	上	
ターンロースピンスライサー	(※2中敵が背後) Ⓚ+Ⓖ	下	
ジャンプ攻撃			
ダブルナックル	(※1中、上昇中) Ⓟ	中	
エルボー	(※2中、上昇中) Ⓟ	中	
ステップストレート	(空中) Ⓟ	中	
ステップフックキック	(空中) Ⓚ	中	
ステップヒールキック	(着地際) Ⓚ	中	
壁技			
リアクトラウンドキック	(自分が壁向き) ↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁際限定
ウォールバックロール	(自分が壁向き) ◁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	移動技、壁際限定
起き上がり攻撃			
ライジングバックキック（その場）	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側	中	
ライジングバックキック（その場）	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	中	
ライジングバックキック（横転）	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側（横転）	中	
ヴァーティカルスピンキック(その場)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	中	
ヴァーティカルスピンキック(その場)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	中	
ヴァーティカルスピンキック（横転）	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側（横転）	中	
ヴァーティカルスピンキック（後転）	ⓀⓀⓀ うつ伏せ（後転）	中	
ヴァーティカルスピンキック(その場)	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側	中	
ヴァーティカルスピンキック(その場)	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(ディレイ)	中	
ヴァーティカルスピンキック（横転）	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側（横転）	中	
ヴァーティカルスピンキック（後転）	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側（後転）	中	
ライジングバックキック（その場）	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側	中	
ライジングバックキック（その場）	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(ディレイ)	中	
ライジングバックキック（横転）	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側（横転）	中	
スライドロースピンキック(その場)	◆ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側	下	
ロースピンキック（その場）	◆ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	下	
ロースピンキック（横転）	◆ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(横転)	下	
ロースピンキック（その場）	◆ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	下	
ロースピンキック（その場）	◆ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	下	
ロースピンキック（横転）	◆ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(横転)	下	
ロースピンキック（後転）	◆ⓀⓀⓀ うつ伏せ（後転）	下	
ロースピンキック（その場）	◆ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側	下	
ロースピンキック（その場）	◆ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(ディレイ)	下	
ロースピンキック（横転）	◆ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側敵側(横転)	下	
ロースピンキック（後転）	◆ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(後転)	下	
ロースピンキック（その場）	◆ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側	下	
ロースピンキック（その場）	◆ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(ディレイ)	下	
ロースピンキック（横転）	◆ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側（横転）	下	

※1＝ディフェンシブスタイル
※2＝ムエタイスタイル

Virtua Fighter 4 Red Book
～ELEMENTARY PHASE～

「バーチャファイター4 レッドブック」
～エレメンタリー フェイズ～

発行
株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10

雑誌 61951-33
平成13年9月10日発行

発行人
浜村弘一

編集人
松本秀樹

編集長
猿渡雅史

デスク
杉田哲朗
澤田和人

編集
伊丹　崇
北裏裕章
鈴木宏昌
河野淳一
入澤英明
貝田知明
安藤慶祐
荒川　保
高橋　誠
小沢　正

ライター
H.L
がっちん
キャサ夫
SHO
善之字元師
ちゃっきー
プンプン丸

アートディレクター
大里浩二（THINKS NEO）

デザイン
久保田シンヤ
佐藤恭子
雲藤明子（THINKS NEO）
荒井知之（THINKS NEO）

表紙CG
久保田潤（Iceman）

表紙デザイン
Smile Studio（福島トオル）

制作協力
柏　正明
広瀬信子

撮影
Studio Atom

Special Thanks
SEGA-AM2 Co.,LTD.
株式会社セガ

COPYRIGHTS
VIRTUA FIGHTER　:©SEGA 1993
VIRTUA FIGHTER 2 :©SEGA 1994
VIRTUA FIGHTER 3 :©SEGA 1996
VIRTUA FIGHTER 4 : Original Game©SEGA©SEGA/CRI 2001

印刷
大日本印刷株式会社

©2001 ENTERBRAIN,INC. All rights reserved.No part of this magazine may be reproduced of transmitted in any form or by any means,electronic or mechanical,including photocopying and recording,for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN,INC.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載するー切の文章・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

Virtua Fighter Blue Book

~ADVANCED PHASE~

2001 AUTU

郵便はがき

料金受取人払

世田谷局承認

401

差出有効期間
平成15年8月
10日まで
（郵便切手不用）

154-8790

401

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

切り取り線

enterbrain MOOK ARCADIA EXTRA Vol.4

バーチャファイター4 RedBook -ELEMENTARY PHASE-

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話　（　）		
住所	□□□-□□□□ 都道府県　市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		□はい　□いいえ		

enterbrain MOOK ARCADIA EXTRA Vol.4 バーチャファイター4 Red Book -ELEMENTARY PHASE-

Q1:本書についての感想をお願いします。

Q2:面白かった記事とつまらなかった記事をお答えください。

面白い:

つまらない:

Q3:本書のことをどこで知りましたか?

①ARCADIA本誌　②広告　③書店　④ゲームセンター　⑤友人・知人

⑥その他(　　)

Q4:定期的に購読している雑誌・書籍などを教えてください。

Q5:アルカディア本誌を買っていますか?

①毎号買っている　②たまに買っている　③買わない　④知らない

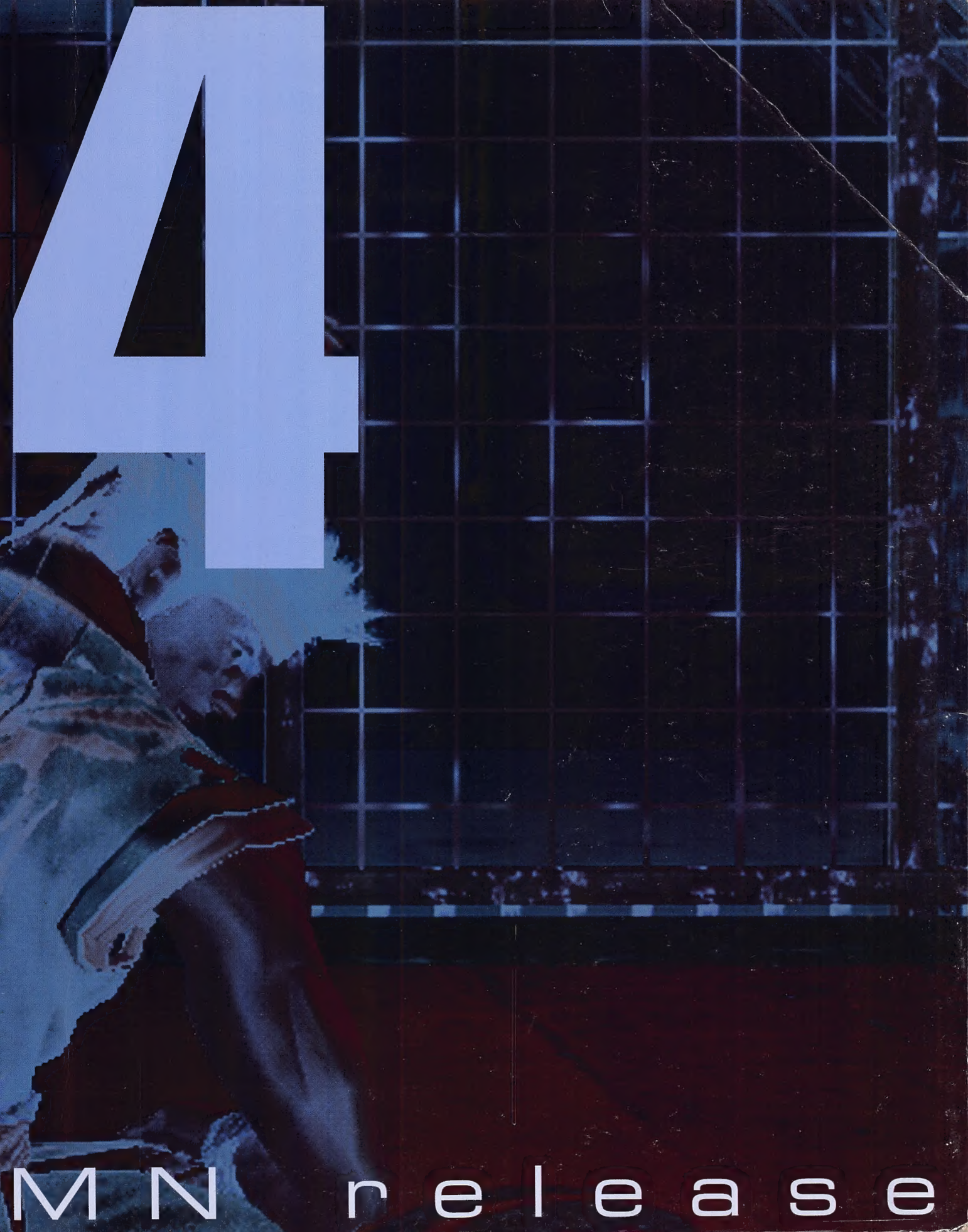
Q6:ムック化を希望するアーケードゲームがあったら教えてください。

自由欄(　　都・道・府・県)(P.N.　　)

※当アンケートハガキの質問&自由欄に描かれたイラスト、もしくはバーチャファイター4への熱い想いは、本誌ARCADIAで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」もしくは、記事中に掲載させていただく場合があります。御了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

切り取り線


4
MN release

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.4

VIRTUA FIGHTER 4 RED BOOK

-ELEMENTARY PHASE-

9784757705371

1929476012807

ISBN4-7577-0537-9

C9476 ¥1280E

◉定価 本体1,280円+税
平成13年9月10日発行
発行人／浜村弘一　編集人／松本秀寿　発行所／株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　☎03-5433-7850（営業局）
enter brain

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001 SEGA-AM2 Co.,LTD.
©2001 ENTERBRAIN,INC. All Rights Reserved.

雑誌 61951-33 ®2002/08　Printed in Japan　大日本印刷